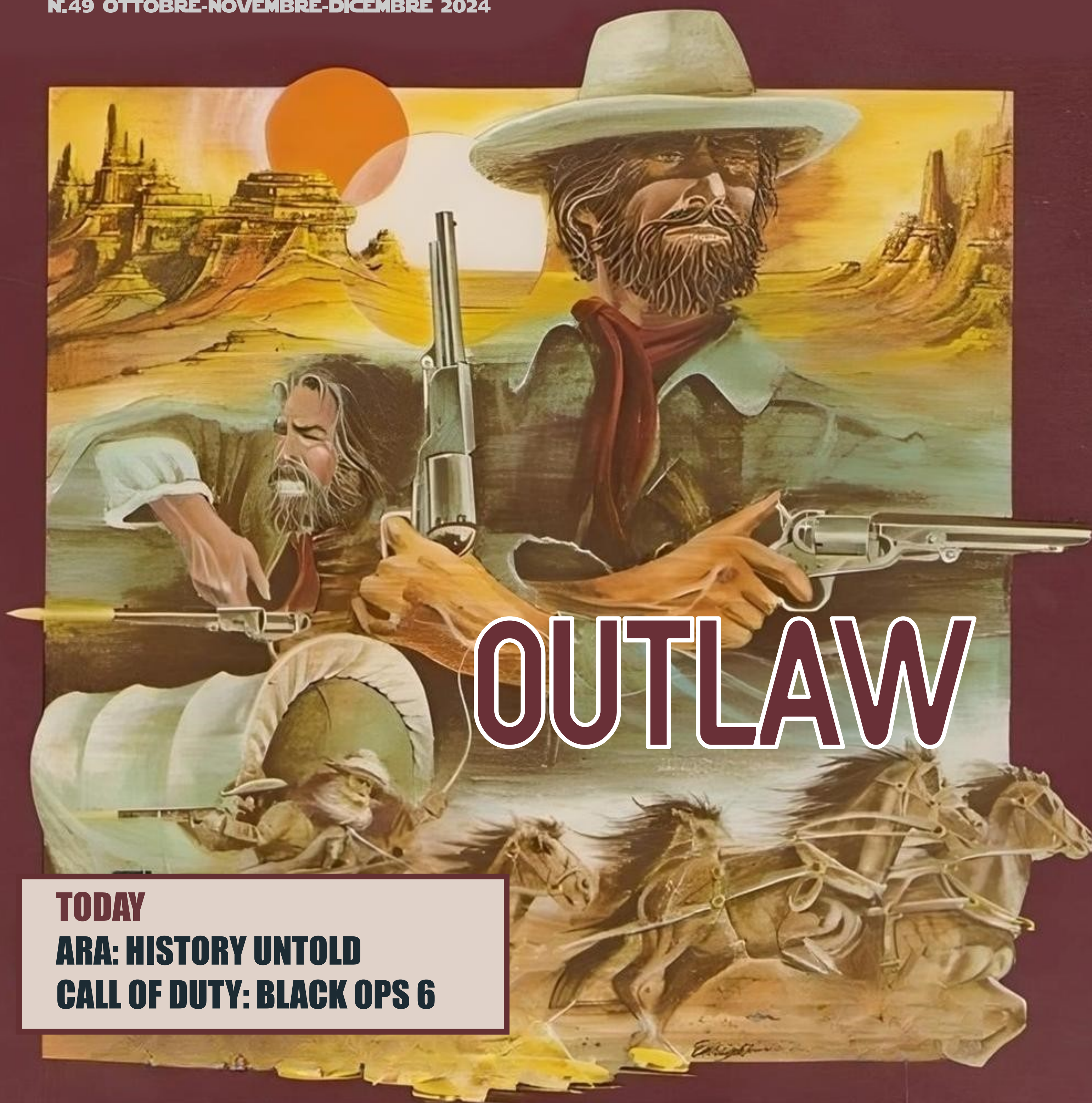
ANTA GAMERS

N.49 OTTOBRE-NOVEMBRE-DICEMBRE 2024

SPECIALE NATALE
I RICORDI DEL 1984
RETROEDICOLA
IL CATALOGO GIG DEL 1986



OUTLAW

TODAY
ARA: HISTORY UNTOLD
CALL OF DUTY: BLACK OPS 6

IN QUESTO NUMERO :
COMBAT SCHOOL - GALAXY FORCE II
WOLFCHILD - HALF LIFE - RESIDENT EVIL 0

ANTAGAMERS

Le pagine che avete virtualmente tra le mani sono state realizzate grazie alle donazioni dei seguenti "Antagamers"

CARLO T, DANIELE PINCHERA, DECIO
LUCIANO ZENI, STEFANO PICCINNI
ROBERTO DE DOMENICI, PIERO
e
Alessandro Socci, Daniele,
Davide Gambacciani, Elfo_pak, Fabrizio Lodi,
Francesco Anedda, Leonardo Moro Moretti,
Roberto Barabino, Roberto Lari,
Roby, Beppe, Ciro, Costantino Apostolakis,
Fabio Talpone, Luca, Lupman84,
Mario Ciciotti, Matteo Scheda,
Maurizio Faccin, Paolo Panzarasa

Un ringraziamento particolare a
www.retroedicola.com
Gameplay Retrogame World
Il gruppo Facebook
"Il Tempio dei Videogames"

BUON NATALE!!!

Bentornati carissimi lettori di Antagamers,

Finalmente l'uscita in tempi umani di questo numero invernale mi permette di farvi gli auguri di buone Natale e felice anno nuovo con un po' di anticipo. Inoltre l'uscita prima del periodo di festività mi permette anche di sperare che la lettura di AntaGamers possa accompagnarvi nei prossimi giorni di festa, tra una abbuffata e l'altra.
Per chi dovesse scaricare il numero successivamente, sappiate che nessuno vi vieta di tenervi questi auguri nel cassetto anche per il prossimo Natale (e quelli successivi), un po' come i vecchi videogiochi di qualità, che riescono ad essere validi anche a decine di anni di distanza.
E a proposito di videogames di qualità, non posso non citare il peso massimo di questo numero, quell'Half Life di Valve che riuscì a dare una scossa al genere degli FPS in quel lontano 1998: per quanto gli sparatutto in prima persona fossero ancora giovani è innegabile che in quel momento sembravano essere incapaci di offrire qualcosa di veramente innovativo al pubblico. Inutile dire che Gordon Freeman e tutta la sua avventura nel centro di ricerche di Black Mesa furono in grado di portare una ventata di aria fresca con un sacco di elementi che vi racconterò lungo l'articolo in questione.
Troverete poi in queste pagine anche il mitico Outlaws, primo videogame realizzato da un certo David Crane per Atari VCS, lo "spacca joystick" Combat School per C64, l'arcade Galaxy Force II e relative conversioni (articolo a cura di Lucio Arboretti), Wolfchild per Amiga e Resident Evil 0 per Gamecube (recensione che vede il ritorno del bravissimo Ricardo Lamine Vega). Aggiungiamo anche uno speciale "memorie di Natale 1984" a cura di Stefano Piccinni e la scansione di un catalogo Gig del 1986 dei nostri amici di Retroedicola per vivere queste festività anche con un pizzico di malinconia per i nostri natali passati.

Non mi resta quindi che augurarvi buona lettura e buone feste!

Massimiliano Conte

IN QUESTO NUMERO...

1978	OUTLAW	ATARI VCS/2600
1987	COMBAT SCHOOL	COMMODORE 64
1988	GALAXY FORCE II	ARCADE
1992	WOLFCHILD	AMIGA
1998	HALF LIFE	PC WINDOWS
2002	RESIDENT EVIL 0	GAMECUBE

01	ARA: HISTORY UNTOLD	TODAY
012	COD: BLACK OPS 6	TODAY
03	NINE SOLS	FBS CORNER
06	ANIMA FLUX	FBS CORNER
07	NATALE 1984	SPECIALE
13	CATALOGO GIG 1986	RETROEDICOLA
31	ARRETRATI	
33	SCATOLE BRUTTE DA TAIWAN	

ANTA GAMERS

IL GIUDIZIO FINALE

ANTA GAME

Alla fine di ogni gioco che troverete in questo numero ci sarà uno spazio come questo all'interno del quale vedrete un giudizio che cercherà di riassumere se il titolo merita di essere giocato anche oggi.

Le domande a cui idealmente dobbiamo rispondere sono le seguenti:

- **Il titolo ha retto bene lo scorrere degli anni?**
- **E' talmente ben fatto che potrebbe piacere anche ai nostri figli?**
- **Si adatta alle necessità di un quarant'enne che ha sempre meno tempo da dedicare ai videogiochi?**
- **Se non lo avete mai giocato, è il caso di provare a recuperarlo?**

I giochi migliori potranno poi venire premiati da due medaglie ben precise:

ANTA SILVER

Un titolo da recuperare per gli appassionati del genere e/o di quella particolare epoca storica. Per quanto bello, gli altri potrebbero rimanere con questa lacuna ludica per dedicarsi ad altro più vicino ai loro gusti.

ANTA GOLD

Un titolo che ha fatto storia: una pietra miliare che ogni appassionato di videogame dovrebbe giocare almeno una volta nella vita! Non ci sono generi, anni e piattaforme preferite che tengano. Ancora oggi è un gran gioco

Sia ben chiaro: un gioco che **non guadagna** questi riconoscimenti potrebbe essere comunque un gioco valido, ma qualcosa non gli permette di raggiungere l'eccellenza. Potreste comunque trovarlo meritevole di attenzione se appartiene al vostro genere preferito.

Attenzione però… se trovate la seguente "onorificenza" state ben distanti da quel programma!

ANTA GAMERD

Come potete intuire dal nome, l'Anta-Gamerd è la medaglia che assegno ai giochi davvero brutti, così brutti da essere tranquillamente accostati al concime per campi (che però, a differenza di questi programmi, ha una sua utilità). Guadagnare questa medaglia non è facile: programmazione, giocabilità, comparto grafico e parte sonora devono essere ad un livello talmente infimo da risultare imbarazzanti. Questi giochi sono da provare qualche minuto solo per farsi una sghignazzata e per capire quanto possa essere usato male quello specifico hardware.

facebook

Cari **AntaGamers**, quando vedete questo riquadro vuol dire che tocca a voi!
Infatti questo spazio delle recensioni conterrà i commenti più interessanti e simpatici emersi dai post pubblicati sulla pagina Facebook di AntaGamers.

PS: Laddove necessario i commenti potrebbero venire accorpati o modificati senza alterarne, però, il significato.

In questi riquadri vado a commentare come quel determinato gioco venne recensito dalla carta stampata dell'epoca per capire come il titolo venne **accolto**: fu compreso appieno? Fu sottovalutato o sopravvalutato?

Quando possibile comparerò varie recensioni e vi dirò se quella determinata testata riuscì a valutare correttamente il gioco o se, al contrario, diede consigli sbagliati ai videogiocatori di allora, tipo elogiare un titolo mediocre o non rendersi conto del valore di un grande classico.

Sarà una specie di recensione delle recensioni, insomma! ;)

Per qualsiasi comunicazione potete scrivere al seguente indirizzo:
antagamers99@gmail.com



Di Massimiliano Conte

Questo Outlaw è un mirabile esempio di come, nel primo periodo della storia dei videogames, la questione dei copyright fosse, è proprio il caso di dirlo, un vero Far West anche in America.

Infatti il titolo del gioco che vedete lasciava supporre si trattasse della conversione del cabinato omonimo di Atari, distribuito nella sale giochi americane nel 1977, un anno prima rispetto all'uscita di questo titolo.

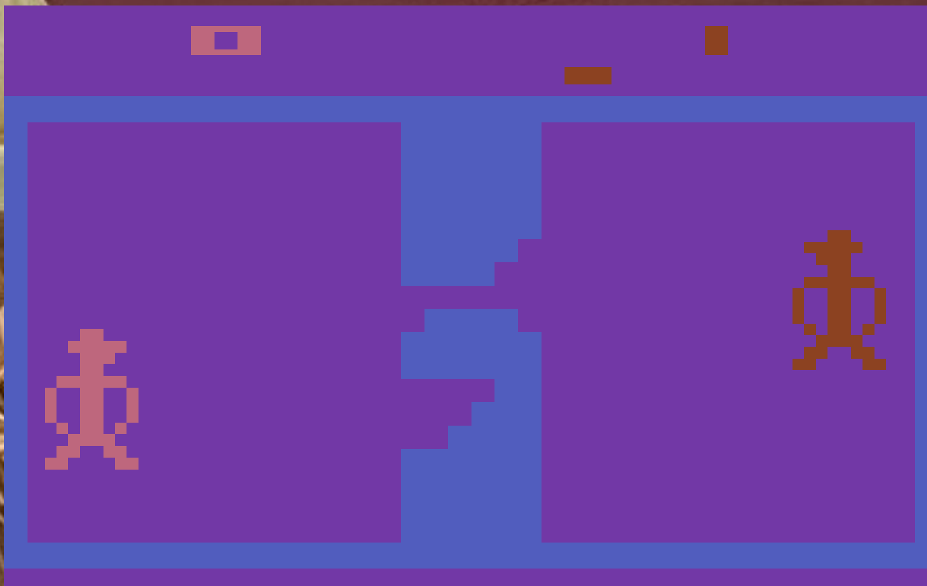
In realtà, una volta inserita la cartuccia nel fidato VCS, si aveva davanti un gameplay che non aveva nulla a che spartire con quel cabinato (che tra le altre cose era anche dotato di pistola ottica), ma era piuttosto la conversione (ovviamente non autorizzata) di un altro coin-op intitolato Gun Fight, prodotto da Midway e pubblicato nel 1975.



In quel gioco (e di conseguenza anche in questo) due fuorilegge si affrontavano a pistolettate nel più classico dei duelli a campo aperto del cinema di genere, che qui poteva essere reso più interessante frapponendo tra i due avversari varie tipologie di ostacoli come cactus, muri e carovane. Particolarmente godibile e varia la modalità in cui era presente una intera colonna di carovane che passava al centro dello schermo, dinamica che rendeva la sfida tra i duellanti più varia e divertente.

Da notare che, a differenza dell'arcade plagiato, qui si

I due pistoleri sullo schermo avevano dimensioni generose e un campo di movimento piuttosto ristretto, il che rendeva molto più facile colpire l'avversario (o essere colpiti) rispetto al coin-op Midway al quale il gioco era palesemente "ispirato".



Mettere un muro da abbattere tra i due contendenti era una variante che cercava di rendere meno prevedibili le sfide.

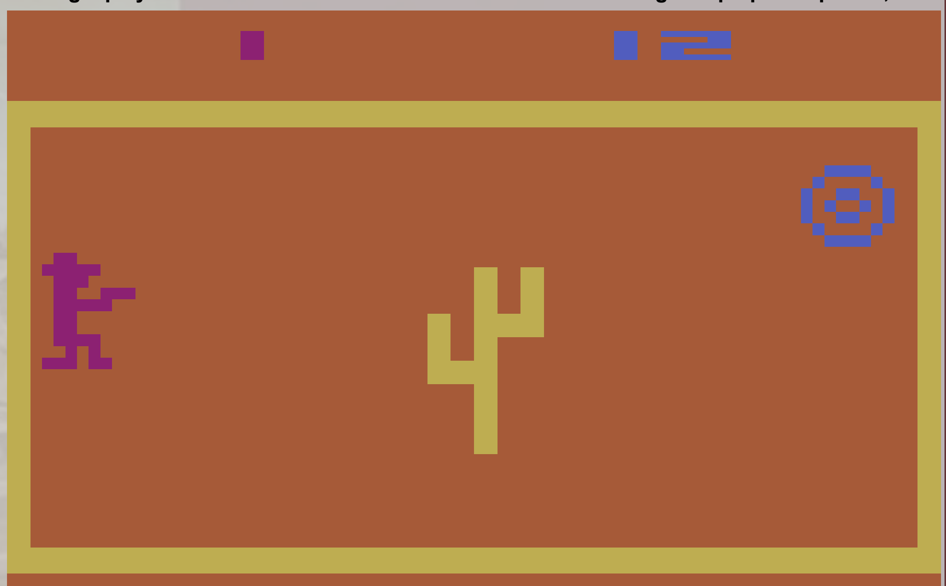
poteva configurare in maniera molto più varia la partita inserendo anche con altre regole nello scontro a fuoco come:
- settare pistole con colpi infiniti o con sei proiettili (in questo caso si ricaricava solo quando entrambi i player terminavano le munizioni),
- decidere se il colpo avrebbe terminato o meno la sua traiettoria qualora chi lo aveva sparato fosse stato colpito nel frattempo.
- stabilire se il pistolero si potesse muovere o meno durante la corsa del proprio proiettile
- Inserire o meno la distruttibilità degli ostacoli posti tra i duellanti.

Già con tutte le combinazioni di queste varianti, si potevano creare partite il cui gameplay cambiava molto in funzione delle vostre scelte e, considerando il fatto che parliamo di un titolo a schermata fissa, questo non era un dettaglio di poco conto.
Unica regola fissa, a prescindere da qualunque variante venisse selezionata, era che il gioco terminava quando uno dei due pistoleri raggiungeva i dieci centri.

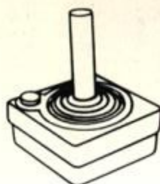
La cartuccia prevedeva anche una modalità single player, ma considerata l'esigua memoria disponibile nel supporto (i canonici 2k dell'epoca) risultò impossibile dotare di una intelligenza artificiale decente il secondo duellante. Per questo si optò per una modalità a singolo giocatore in cui si doveva centrare più volte possibili un bersaglio in movimento entro un tempo limite.
Questa opzione era più un allenamento da fare nell'attesa di un amico da sfidare piuttosto che una variante in grado di appassionare e sostenere il titolo anche per un singolo giocatore.

Dal punto di vista sonoro il gioco offre decisamente ben poco, con un effetto dedicato allo sparo, uno ai

Sulla destra il bersaglio da colpire dieci volte nel minor tempo possibile della variante “single player”. Non esattamente il massimo del divertimento già dopo poche partite,



OUTLAW™



Use your Joystick Controllers with this Game Program™. Hold the Controller with the red button to your upper left, towards the television screen.

	GUNSLINGER 2-Player												TARGET SHOOT 1-Player			
Game Number	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Blowaway			■	■			■	■	■	■	■	■		■		■
Getaway		■														
Six Shooter				■					■	■						
Cactus	■	■	■	■									■	■		
Stage Coach					■	■	■	■	■						■	■
Wall										■	■	■				
Moving Barrier						■		■	■		■	■			■	■

Qui sopra potete ammirare tutte le combinazioni possibili selezionando il numero del gioco attraverso il selettore posto sulla console. L'opzione "getaway" (presente in un'unica variante) permetteva di muovere il proprio pistolero dopo lo sparo, mentre la "blowaway" dava ai colpi la possibilità di distruggere gli ostacoli centrali [da www.atarimania.com]

passi dei pistoleri e uno per quando si colpiva l'avversario. Tre suoni in tutto, non troppo dissimili tra loro e nessuna musica o jingle, povertà sicuramente dovuta - come già indicato - alla esigua memoria disponibile all'interno della cartuccia.

A programmare questo O-Outlaw è stato un giovane dipendente di Atari alle prese con il suo primo videogioco commerciale e che risponde al nome di David Crane!
Esatto, proprio il programmatore che negli anni seguenti avrebbe realizzato alcuni dei titoli più belli mai prodotti per il VCS/2600, come Pitfall!, Pitfall 2 e Decathlon. Tutti titoli che, per sfortuna di Atari (e delle sue casse) avrebbero però



Una rara foto d'epoca dell'originale Outlaw di Atari, titolo dotato di light gun e totalmente diverso dal gioco realizzato per Atari VCS





Ed ecco qui sopra l'arcade dal quale Outlaw (a dispetto del nome) è realmente ispirato: Gun Fight della Midway.

visto la luce sotto etichetta Activision.
Conoscendo le capacità che Crane avrebbe dimostrato nell'ambito dei videogame, bisogna riconoscere che questo suo primo gioco non sembrava lasciar trasparire questo suo "genio".
A sua discolpa bisogna però ricordare che Crane, oltre alla sua scarsa esperienza, dovette anche vedersela con i soli 2K di memoria disponibili sulle cartucce dell'epoca, un lavoro non facile e che il programmatore riuscì comunque a portare a compimento con molta efficienza.
Sarebbe poi ingiusto criticarlo per il game design del gioco, dato che, come detto, gli venne con ogni probabilità "imposto" di ricalcare il più fedelmente possibile l'arcade Midway ed in questo caso la grande creatività che il programmatore avrebbe poi dimostrato qui non poté trovare libero sfogo. ■

ANTA GAME

Ancora oggi Outlaw è un titolo godibile, nel quale due giocatori possono trovare del sano divertimento grazie proprio alla sua assoluta semplicità di fondo unita ad una azione veloce che richiede ottimi riflessi per sconfiggere l'avversario umano. Se guardiamo alla parte single player, invece, non possiamo che considerarla una modalità "riempitiva" che lascia il tempo che trova, sicuramente secondaria e marginale rispetto alla modalità a due giocatori.
Considerando che si tratta di un titolo d'esordio, ricordando i 2K di memoria nei quali era stipato e prendendo anche in esame il mercato domestico dell'epoca (siamo pur sempre nel 1978!), è indubbio che questa cartuccia rappresentasse un buon prodotto per l'Atari VCS e un gioco capace di attirare l'attenzione di molti giocatori per l'ambientazione proposta, tanto che Outlaws sarebbe stato presente negli spot televisivi dedicati a questa console anche un paio di anni dopo la sua pubblicazione… certamente non un dettaglio di poco conto.

GALAXY FORCE II

Di Lucio Arboretti

Sulla scia dei suoi precedenti grandi successi sia in campo tecnologico che dal punto di vista del pubblico (basti pensare a giochi quali Outrun, Space Harrier, Afterburner per capire di cosa stiamo parlando) Sega nel 1988 decise di osare per "giungere lì dove nessuno è mai giunto prima" proponendo un gioco letteralmente "del futuro": Galaxy Force II.
Come da tradizione, il concept del gioco Sega riprende gli elementi di semplicità ed immediatezza di game-play che caratterizzavano i precedenti capolavori di Yu Suzuki ed infatti in definitiva questo Galaxy Force, in fondo, è un "semplice" spara-tutto tridimensionale (alla Afterburner per intenderci) in cui dovremo pilotare un caccia spaziale armato di laser e potenti missili a ricerca nel tentativo di sbarazzarci dei nostri nemici e/o degli ostacoli che incontreremo lungo i cinque differenti pianeti/livelli di gioco, affrontabili in qualunque ordine (più una sesta missione "finale" che si sblocca una volta portati a termine i cinque livelli precedenti), nei quali ci troveremo a vivere la nostra epica avventura spaziale.
Tutto qui, senza tanti fronzoli, privo di nessuna ulteriore complicazione o velleità simulativa: un gioco alla vecchia e divertentissima maniera insomma!
Tuttavia, come ogni gioco Sega di quel periodo, ciò che poneva Galaxy Force II in una posizione di predominio assoluto nelle sale giochi (e allo stesso tempo lo proiettava svariati anni





avanti nel tempo) era l'incredibile realizzazione tecnica!
Il coin-op infatti oltre a prevedere una struttura idraulica semovente con tanto di vibrazioni e repentini cambi di direzione (Afterburner docet…), sfoggiava una grafica straordinaria ed evocativa. Sfruttando al limite il potenziale della propria tecnologia dedicata del tempo, i programmatori Sega sfornarono letteralmente un capolavoro (sì, in effetti questa espressione è abusata ma in questo caso assolutamente fedele alle qualità del gioco) in un trionfo di sprite (la ben nota "bubble technology" di suzukiana memoria) enormi, coloratissimi, e dettagliati in modo stupefacente che conferivano al tutto un'atmosfera immersiva e coinvolgente in grado di trasportare letteralmente il giocatore, la cui sospensione dell'incredulità in questo gioco raggiunge forse una delle vette più alte, in mondi lontani milioni di anni luce dalla terra (e dagli altri comuni shooter del periodo…); il tutto ovviamente senza che il motore del gioco ne risentisse minimamente e di conseguenza tutto scorre via davanti ai nostri occhi estasiati da cotanto spettacolo senza il benché minimo sfarfallio o rallentamento in caso di



sovraffollamento di oggetti: navi stellari gigantesche e panorami alieni mozzafiato in un tripudio di esplosioni e scie di vapore dei missili sullo schermo.
Sembra incredibile ma il livello di dettaglio è così elevato ed il tutto schizza via a video in una finta tridimensionalità simulata in modo talmente perfetto che non si ha il minimo rimpianto (al giorno d'oggi) della tecnologia poligonale texture-mappata. Le tonnellate e tonnellate di "bolle di sprite" ed i centinaia di frame d'animazione difatti rendono Galaxy Force II uno dei più impressionanti e potenti arcade mai realizzati e sicuramente quanto di meglio esistesse per l'epoca nel quale uscì (il 1988!).
Tuttavia, come era buona tradizione di Sega, il gioco non era soltanto un'orgia di cromatismi, dettagli e bellezza grafica ma affascinava anche per la sua imme-

diata e godibilissima giocabilità, la sua frenetica e coinvolgente furia blastatoria. Il gioco “ti prendeva” immediatamente e non ti lasciava più finché non avresti esaurito tutte le monetine ed anche allora ti riprometttevi che il giorno successivo avresti finalmente raggiunto e polverizzato a suon di laser e fotoni a ricerca il boss finale, e se non fosse stato quel giorno, allora un altro ancora ed ancora.
In definitiva Galaxy Force II è un’esperienza memorabile derivante da un perfetto mix di supremazia tecnologica, fantastica atmosfera e altissima giocabilità riconfermando l’allora schiacciante predominio di Sega come produttrice di giochi da sala in modo brutale (per “potenza”) e sfacciato (per la “semplicità” con la quale produceva giochi incredibili) rispetto alla concorrenza (sia essa Capcom, Taito, o Konami…) che, infatti, non osò più (o mai..) neanche competere sullo stesso campo (vedasi ad esempio il gioco “Top Speed” di Taito, clone di Outrun…).
Date le sue straordinarie qualità video-ludiche Galaxy Force II ebbe, neanche a dirlo, un grande successo di pubblico e, di conseguenza, fu presto convertito sui principali sistemi da gioco domestici dell’epoca.

COMMODRE 64



Convertire il “mostruoso” coin-op originale su di una piattaforma come il Commodore 64 (ma in generale sugli 8 bit) parrebbe un’impresa temeraria, al limite dell’impossibile dato l’abisso che separa a livello tecnico i due hardware. Tuttavia Activision si impegnò (stranamente) molto in questa conversione e, sebbene lontanissimo anni luce dal gioco originale, Galaxy Force II per C64 è un gioco apprezzabile e che riproduce abbastanza bene le principali caratteristiche dell’arcade Sega. Il porting tuttavia non è “perfetto” (ovviamente fatte le dovute proporzioni) poiché sono presenti alcuni difetti abbastanza evidenti che ne rovinano in parte la fruibilità. Il più macroscopico dei quali è indubbiamente la grafica: nel tentativo generoso ma inutile, data la manifesta impossibilità, di riprodurre le particolarità dell’originale, i programmatori optarono per diminuire il dettaglio degli sprite rappresentanti i nemici ed i fondali di gioco, generando, soprattutto in alcuni particolari frangenti, un’eccessivo ammasso indefinito e confuso di strutture e oggetti nemici a video. Tuttavia nonostante ciò il porting risulta almeno dignitoso e abbastanza giocabile.

SPECTRUM



Parafrasando una nota recensione di Zzapp! inglese (riguardante Afterburner…), convertire Galaxy Force II sul piccolo Spectrum equivale a voler mettere l’oceano in una piscina!
Le note caratteristiche tecniche del computer Sinclair non consentirono di poter sperare più di tanto, e la versione su ZX rappresenta, a distanza di anni, semplicemente una curiosità cui dare un’ occhiata. Il

gioco in sé è abbastanza buono (leggermente migliore della versione per C64 poiché sebbene praticamente monocromatico, il gioco presenta fondali e nemici con maggiore definizione e dettaglio), ma chiaramente non ha nulla a che vedere col coin-op originale.

CPC



Per quanto riguarda la versione Amstrad c'è da dire che quest'ultima, come al solito per l'epoca, deriva direttamente da quella per Spectrum ma con più colori. Tuttavia a differenza di altri adattamenti diretti da ZX, in questo caso il gioco risulta fluido e di buon livello e, tra gli home computer ad 8 bit, questa è sicuramente la versione migliore.

MASTER SYSTEM

Essendo perfettamente consapevole della impossibilità di riprodurre il gioco



originale sull'hardware del suo Master System (consolle ad 8 bit), Sega decise che questa versione sarebbe stata non una riduzione, ma una "interpretazione" del coin-op.
Galaxy Force diventa così un gioco che riprende l'ambientazione e la caratteristica di fondo (essere uno sparatutto) dell'arcade ma il tutto ha un "sapore" abbastanza diverso ed alcuni elementi fondamentali della meccanica di gioco risultano modificati e/o assenti, come ad esempio il controllo della velocità del nostro caccia spaziale con conseguente eliminazione del "timer energetico". In pratica su Master System Galaxy Force risulta essere uno shoot 'em up del tutto convenzionale con inquadratura in prima persona (facendo un paragone abbastanza calzante, è molto più simile a Space Harrier che ad Afterburner…). Graficamente il gioco è colorato e abbastanza ben dettagliato ed il tutto è ben riuscito, sebbene la scarsa e non reattiva manovrabilità della navicella nelle scene "al chiuso" e l'impossibilità di adeguare la velocità in base alla conformazione del livello, ne pregiudicano in modo abbastanza sensibile la giocabilità.

AMIGA/ST



La versione AMIGA del gioco è una pedissequa riproposizione del gioco Atari ST e le due versioni, fatta eccezione per il consueto migliore livello del sonoro, sono identiche e pertanto ancora una volta le migliori e più potenti caratteristiche tecniche del 16 bit Commodore non risultano sfruttate. Tuttavia la conversione, data la buona programmazione della versione ST, di Galaxy Force II appare abbastanza ben riuscita. Manca sempre tutta la spettacolarità del coin-op ma comunque il gioco in sé è abbastanza ben fatto e diver-

tente. Da segnalare per queste versioni un paio di particolarità: in negativo la clamorosa e sinceramente inspiegabile (data la loro presenza invece già nella versione C64) mancanza di alcuni dettagli grafici nei fondali (come ad esempio i pianeti che si scorgono all'orizzonte nei livelli outdoor del gioco originale e che ne caratterizzavano i diversi quadri) ed in positivo la buona realizzazione, di contrappunto, dei livelli indoor con le pareti dei tunnel ed i fondali abbastanza ben dettagliati e sicuramente migliore dei corrispettivi livelli su Megadrive.
Diciamo comunque che nonostante non sia un brutto gioco, soprattutto su Amiga qualcosina in più poteva essere comunque fatto.



MEGADRIVE

Diciamo subito che se non fosse per la brutta realizzazione dei livelli all'interno dei tunnel e delle basi sotterranee, questa versione avrebbe potuto essere sicuramente la migliore tra tutte quelle pubblicate per il mercato casalingo. Invece, anche in questo caso abbastanza inspiegabilmente, Sega decise di optare per una rappresentazione di tali livelli appunto decisamente TROPPO semplicistica e priva di dettaglio; in tali schermate di gioco infatti le strutture sotterranee eccezionalmente dettagliate e realizzate nel coin-op originale diventano dei miseri e scialbi "rettangoli" di linee raster in sequenza e utilizzate per dare l'illusione del movimento e della velocità..
Purtroppo questo non è soltanto un dettaglio ma incide abbastanza pesantemente nella valutazione del gioco poiché i livelli sotterranei rappresentano circa la metà dell'intero gioco! In ogni caso per il resto il gioco è veloce e dalla buona giocabilità e ripropone in modo abbastanza fedele il feeling dell'originale che, però, resta per qualità e quantità irraggiungibile. ■

ANTA GAME

Galaxy Force II (in realtà il "II" è un mero vezzo artistico, come avvenuto per Afterburner, non essendoci nessun prequel di riferimento) rappresenta al meglio tutto ciò che di buono Sega aveva da offrire negli anni '80 a noi videogiocatori dell'epoca: tecnologia avanzatissima sfruttata per creare mondi meravigliosamente fluidi e dettagliati, orgia di sprite a video, musica stereo e cabinati idraulici impressionanti, il tutto per cercare di elevare al massimo l'esperienza di gioco e indurre la tanto famigerata "sospensione dell'incredulità" dell'utente.
Al giorno d'oggi Galaxy Force merita di essere riscoperto e provato anche in mancanza dei comandi idraulici poiché rappresenta in ogni caso un bel gioco: fluido, veloce, semplice ma gratificante e con quel pizzico di magia che solo Sega negli anni d'oro sapeva infondere ad ogni loro prodotto.

PAC-MANIA

GRANDSLAM




Screenshots taken from ATARI ST.




Screenshots taken from SPECTRUM

COMBAT SCHOOL

Di Massimiliano Conte

Questo Combat School, realizzato da Konami per il mercato arcade nel 1987, è spesso ricordato dai frequentatori delle sale giochi dell'epoca come la versione "militare" di Hyper Sports (gioco sempre pubblicato da Konami).
In effetti questo accostamento non era per nulla azzardato: per quanto Combat School fosse ambientato in un campo di addestramento militare, il cabinato non era altro che un gioco multievento nel quale, invece di cimentarsi in varie discipline sportive, si dovevano superare differenti prove di addestramento utili a diventare un soldato "fatto e finito".

L'arcade si componeva quindi di sette sfide, terminate le quali il giocatore avrebbe dovuto poi partecipare ad una vera e propria missione di salvataggio contro dei terroristi, una specie di schema finale estremamente difficile e nel quale era fin troppo facile morire (e non vi erano vite o "continue" in caso di un vostra dipartita in questo ottavo livello).

La particolarità di questo gioco, per cui molti di noi “anta” probabilmente lo ricordano, è l'ottima conversione ad opera di Ocean che, lo stesso anno dell'uscita del coin-op, portò Combat School anche sui nostri amati 8 bit domestici e, in particolare, sul tanto celebrato C64.
La qualità di questo porting

Schermata riassuntiva di tutti gli step per necessari a diventare un soldato a tutti gli effetti!

STEP 7 FIGHT WITH INSTRUCTOR
STEP 6 FIRING RANGE 3 30 HITS
STEP 5 ARM WRESTLING
STEP 4 FIRING RANGE 2 50 HITS
STEP 3 IRON MAN RACE
STEP 2 FIRING RANGE 1 35 HITS
STEP 1 OBSTACLE COURSE



Il primo livello che metteva a dura prova i joystick di tutti noi...



A voi la prima visita al poligono...



Il percorso ad ostacoli, questa volta con vista dall'alto e (molto presto) con nuotata inclusa.

ancora oggi è ricordata da tanti possessori del glorioso computer Commodore: tutti gli otto livelli, i sette di addestramento più il livello finale contro i terroristi, vennero infatti inseriti all'interno del gioco, mantenendo una grafica più che buona e una giocabilità elevata, anche se non possiamo non citare la difficoltà estrema che venne mantenuta per l'ottavo e ultimo livello, un elemento - come detto - coerente con l'arcade ma che forse in sede casalinga avrebbe potuto essere un tantino addolcito.

facebook

Matteo Manoni
Giocai la versione per C64 convinto che fosse il tie-in del film "ufficiale e gentiluomo". Successivamente capii che era la trasposizione di un titolo arcade.
In ogni caso i riferimenti alla pellicola sono evidenti (scazzottata con istruttore compresa).

Oltre ai giocatori, ricordano sicuramente questo titolo anche i nostri poveri joystick, visto che il primo livello, ambientato lungo un percorso ad ostacoli, era il classico esempio di gameplay "spaccajoystick" in cui si doveva smanettare furiosamente la manopola per far correre il nostro personaggio.
Chi ha giocato l'originale (ma anche una delle sue innumerevoli riproposizioni nelle cassette pirata) non potrà non ricordare lo sforzo a cui venivano sottoposte le nostre povere periferiche di controllo dell'epoca.

Secondo round la poligono di tiro, questa volta con obbiettivi mobili.



La prova di braccio di ferro... l'unica che aveva una inquadrature diversa rispetto all'originale.





Terzo round al poligono... e questa volta dovremo fare attenzione a non colpire le sagome dell'istruttore.



Scazzottata finale proprio con l'istruttore! Il sogno di ogni studente alla fine del proprio percorso di studi!

Superato questo primo stage si dovevano poi affrontare un poligono di tiro con sagome statiche, una ulteriore corsa di resistenza (ma questa volta inquadrata dall'alto), un secondo poligono con i bersagli in movimento, una sfida di braccio di ferro (che richiedeva ancora una volta di massacrare i joystick con lo "smanettamento" del primo stage), un terzo poligono di tiro e il combattimento finale con l'istruttore. Come già accennato, alla fine di tutto questo percorso ci attendeva l'ottava prova, una vera missione sul campo contro un manipolo di cattivissimi terroristi per salvare il presidente degli Stati Uniti.

La qualità della conversione su C64, come detto, fu altissima riuscendo a presentare una riproposizione fedele di tutti i quadri presenti nel cabinato da sala, cosa per nulla scontata e che restituiva quella sensazione magica di avere sul proprio monitor di casa l'essenza del gioco che poche ore prima si era potuto ammirare e giocare in sala giochi.
Altra particolarità del titolo, mantenuta intatta in questa conversione, fu la possibilità di sfidare un altro giocatore umano nelle varie discipline proposte (ottavo stage escluso): un ulteriore elemento capace di au-



La missione (quasi impossibile) contro i terroristi.

facebook

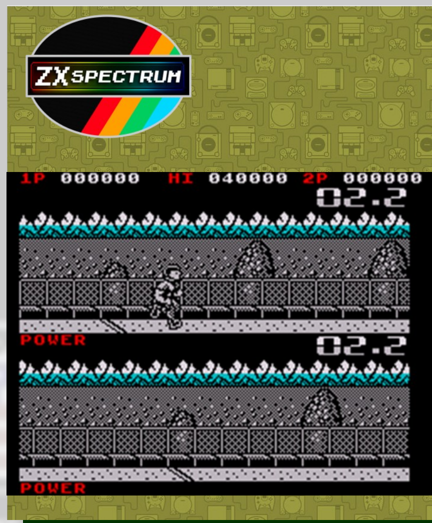
Lucio Arboretti
Giocato solo a casa di amici proprio perché non volevo rompere il joystick! Gioco fantastico, in particolare in due giocatori, e conversione fantastica del coin op. Che belle che erano le (poche purtroppo) conversioni riuscite sul buon vecchio C64!




A gennaio 1988 arriva la recensione su Zzap!: una pagina è sufficiente per assegnare il gioco caldo e un voto di 91%. Il tutto per "*una conversione molto fedele ed eccezionalmente giocabile*".
Per la cronaca si tratta di un recensione tradotta direttamente dalla versione inglese della rivista, pubblicata quello stesso mese. Come spesso accadeva però le "faccine" dei redattori non coincidono con quelle inglesi, forse per problemi di spazio e di disponibilità della caricatura. Il commento di C.B. è infatti di Julian Rignall (volto comparso spesso sulla versione Italiana), mentre quello di C.B. è in realtà l'opinione di Daniel Gilbert (caricatura mai apparsa qui in Italia). Il primo dichiara che siamo di fronte ad una delle migliori conversioni arcade realizzate per C64 e avvisa il lettore di avere un paio di joystick di riserva pronti; il secondo elogia la riuscita sostituzione dei trackball originali con il joystick, anche se segnala che questo sistema di controllo non è stato implementato perfettamente nelle sezioni di tiro al bersaglio, dove risulta un po' "*scomodo*".

Scansioni riviste: www.retroedicola.com







mentare la longevità del titolo oltre che raddoppiare i joystick sfasciati (con grande gioia dei rivenditori dell'epoca)!

Il codice della versione C64 venne scritto da David Collier e Allan Short. Il primo, tra i tanti titoli realizzati, si occupò anche della conversione sull'8 bit Commodore di Green Beret, Arkanoid, Target Renegade, Terra Cresta, del tie-in Hudson Hawk e Yie Ar Kung-Fu. Il secondo invece realizzò per il biscottone Arkanoid: Revenge of Doh, Mario Bros e Yie Ar Kung-Fu 2.
Della grafica invece se ne occuparono Simon Butler e Shaun Ridings.

Bisogna comunque riconoscere che anche le altre versioni 8 bit, Zx Spectrum e CPC Amstrad, resero giustizia alla macchina originale.
Se vi state chiedendo invece come risultò la versione Amiga... beh, nessuno lo



La scatola del gioco in versione budget.



Come di consueto, diamo uno sguardo anche alla versione arcade, graficamente molto più definita rispetto alle versioni casalinghe



Sempre il coin-op, qui nel quadro del poligono.

sa perché, nonostante l'annuncio della conversione anche per i computer 16 bit, il gioco non uscì mai sugli scaffali per Amiga o Atari ST.
La versione PC MS-DOS, invece, uscì due anni più tardi ad opera di Konami stessa e risultò piuttosto bruttina.

Curiosità finali di rito:
- Nonostante il titolo sia ricordato nella sua versione domestica come "spaccajoystick", in sala giochi non era dotato di alcuna leva!
Il cabinato infatti utilizzava una trackball e quattro tasti di fuoco per giocatore.
- Il gioco uscì in America con il titolo di Boot Camp e pertanto, in alcuni siti, lo potreste trovare anche con questo nome. ■



Il cabinato in versione USA (Boot Camp), sul quale si notano chiaramente le due trackball di cui era dotato l'arcade.

ANTA GAME

Riuscirete a trovare il controller giusto (e abbastanza resistente) per recuperare e giocare al meglio questa ottima conversione per C64 di un classico da sala giochi?
Superato lo scoglio appena descritto (cosa non così facile, a dire il vero), potrete gustarvi un porting di pregevole fattura che dimostrava (e dimostra tutt'oggi) quanto dei bravi programmatori riuscissero a catturare l'anima di un costoso arcade e fossero in grado di racchiuderla in un computer domestico decisamente molto meno performante.
All'epoca pensavamo che fosse facile, ma con il tempo noi utenti abbiamo capito che spesso convertire un coin-op su C64 era in realtà una vera impresa… una impresa che qui è riuscita, anche molto bene! Ah… e già che ci siete, se siete riusciti a trovare il giusto controller per questo titolo, prendetene anche un secondo. Non tanto per avere una riserva nel caso distruggiate il primo, ma per provare il titolo contro un amico (o contro vostro figlio): è lì che Combat School dà il suo meglio.

CHI HA DETTO CHE I VIDEOGAMES PIU' BELLI DEVONO ESSERE ANCHE I PIU' CARI?

MAD BALLS

FLASHPOINT

PLATOON

COMBAT SCHOOL

Le reincarnazione di quelle palle-faccia una mania!!!!

Flashpoint- E' il"gioco" per eccellenza - fulminante!

Giochi di guerra...ad altissima tensione.

Conversione Konami - senza dubbio il best-seller di questo Natale!

ocean

CBM 64 L.12.000 cassetta
CBM 64 L.15.000 disco

Distribuito in Italia da LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO - TEL. 0332/21 22 55

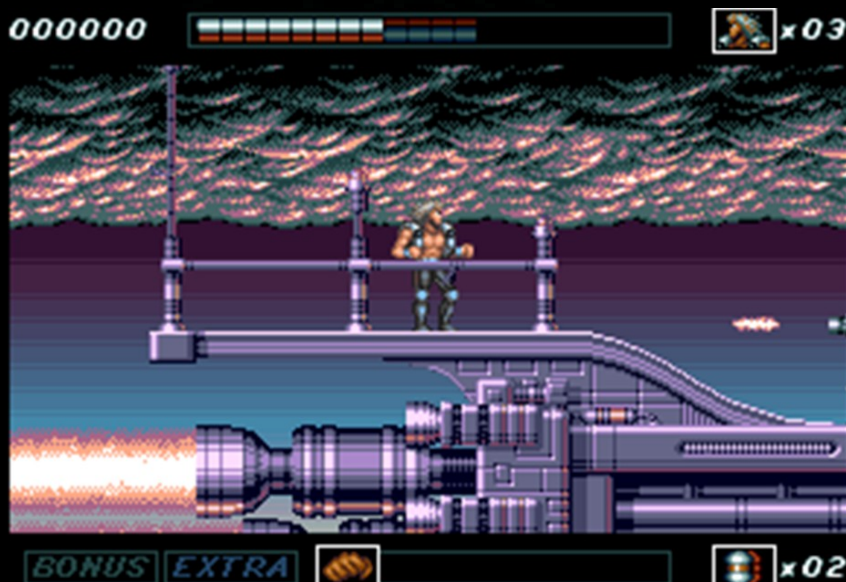
WOLFCHILD

Di Massimiliano Conte

facebook

Karmy Santov
Wolfchild... ci ho giocato fino allo sfinimento su Amiga 500+, mamma mia che giocone!! Colonne sonore da brividi, giocabilità frenetica e divertente... un capolavoro di quell'epoca!

L'inizio degli anni novanta fu sicuramente un periodo assolutamente indimenticabile per gli amanti dei platform: console e computer a 8 e 16 bit erano stracolmi di titoli appartenenti al genere, declinati in tutte le possibili variazioni gradite al mercato.
Fare l'elenco di tutti quelli che uscirono già solo su Amiga tra il 1990 e il 1993 darebbe origine ad una lista lunghissima ed è quindi logico che non sempre si riuscissero a provare ed apprezzare tutti i titoli disponibili all'epoca... e questo nonostante le pile di decine di dischetti copiati che circolavano nelle compagnie di amici.
Capitava così a volte che un titolo, piuttosto che un altro, conquistasse i cuori e le ore libere di molti giovani videogiocatori senza un'evidente motivazione.
Nel mio caso (e, quindi, nel caso dei miei amici) un gioco che ci prese particolarmente bene fu questo Wolfchild, programmato da una certa Core Design che all'epoca era famosa per i due Rick Dangerous e per il cavernicolo Chuck Rock (eh, sì… l'archeologa "sbilanciata in avanti" sarebbe arrivata solo quattro anni più tardi a monopolizzare l'attenzione del mondo).
Oggi è doveroso chiedersi perché un titolo come questo fosse risultato tanto apprezzato da tutta la mia compagnia: certo la realizzazione era molto buona e godeva di una giocabilità elevata, ma c'erano molti altri titoli che potevano vantare questi pregi.
Sicuramente questo successo non dipese dalla trama e, a pensarci bene, quando mai la storia di un platform aveva avuto un peso per noi ragazzi di inizio anni novanta?
Tanto è vero che anche nel caso di Wolfchild, il “non conoscerla” non ci



L'inizio del gioco: si parte dalla poppa delle nave volante e a torso nudo (da bravo tamarro quale è il protagonista)

facebook

Bernardo Capriglione
Giocato fino a consumare il dischetto, su Amiga. Realizzazione impeccabile, come hai detto il level design era di gran pregio! Il secondo ambientato nella foresta, ma soprattutto il terzo in una sorta di covo di insetti sono memorabili. Altra cosa bella era che anche i nemici erano mutanti, dagli uccelli agli insetti nel suddetto livello. Per non parlare del comparto sonoro, alcune musiche le ricordo ancora.

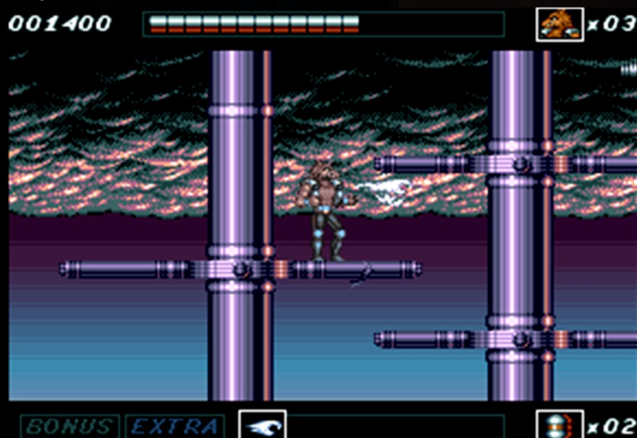


Dalla presentazione: la trasformazione in lupo sembra avere come effetto collaterale un po' di strabismo.

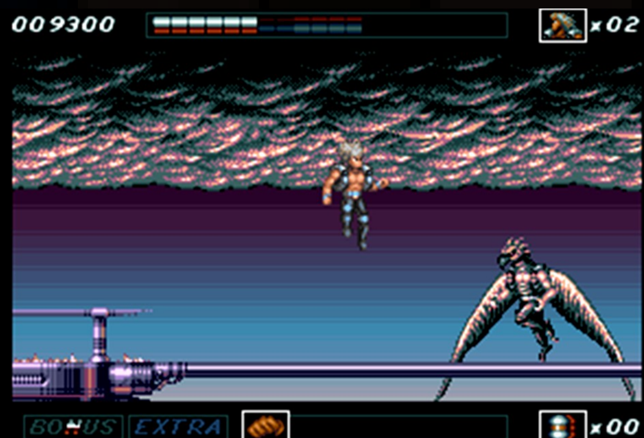
privò poi di chissà quale capolavoro di scrittura. Giusto per capirci, ecco la trama che muoveva il gioco: un famoso ricercatore nel campo genetico viene rapito da Chimera, la solita pericolosissima organizzazione criminale/terroristica/villanzona che, giusto per mantenere fede alla sua fama, trucida pure tutta la famiglia dello scienziato. Caso vuole che sopravviva solo uno dei suoi figli, un capellone nullafacente che vive la sua vita a torso nudo nella villa/castello/laboratorio di famiglia sul cucuzzolo di una montagna. Il ragazzo decide quindi di testare le scoperte del padre e riceve così il potere di trasformarsi in un uomo lupo con due ciambelloni di metallo intorno alle ascelle.
Forte di questo invidiabile superpotere, corre subito a menare tutti i cattivi per liberare il papà (sennò addio paghetta settimanale).

Ecco, la storia era questa, ma avrebbe potuto essere qualsiasi altra a patto che giustificasse il fatto che sullo schermo controllavamo un "uomo lupo spara laser" che andava a saccagnare di botte dei tizi mutanti.
Lo schema di gioco, in realtà, prevedeva che il protagonista inizialmente fosse nella sua forma umana e, solo dopo aver raccolto determinati power-up, la

Un'altra immagine delle versione Amiga, ma questa volta il nostro eroe è in versione lupo.



Il boss alla fine del primo livello. Riusciremo a sconfiggerlo solo con i nostri cazzotti?









Kappa si occupa del gioco a gennaio 1992, dedicando a Wolfchild ben quattro pagine di recensione.
L'articolo, dopo aver liquidato velocemente la trama e averci ricordato che il programmatore del titolo è il medesimo dei due Rick Dangerous, si sofferma a spiegare molto nel dettaglio gli elementi di gameplay che compongono il titolo proposto dalla Core Design e, considerato lo spazio impiegato, questo viene fatto con molta precisione e profondità. Interessante il box di confronto che paragona Wolfchild a Switcblade 2 e che vede vincere il "nostro" uomo lupo sotto tutti i punti di vista. Da segnalare poi la nota relativa ad Atari ST, i cui possessori dovranno rinunciare allo scrolling parallattico e abituarsi ad un accompagnamento sonoro un pochino meno bello.
Voto finale: 905/1000, molto buono per K ed impreziosito anche dalla medaglia di "K gioco". Unico dubbio proposto riguarda la longevità, visto che ci si chiede se cinque livelli siano effettivamente abbastanza.





Lo stesso mese, gennaio '92, TGM dedica invece al gioco due pagine e lo premia con la medaglia "Star Player" e un voto pari a 91%. Visto il minore spazio la recensione, firmata da Massimiliano Pescatori, è giocoforza meno approfondita di quella di K e si dovrebbe concentrare maggiormente sulla trama che sugli aspetti di gameplay.
Il condizionale è d'obbligo perché il connubio del fondino utilizzato e il colore bianco dei caratteri rendono alcune parti del testo davvero difficili da decifrare, se non totalmente illeggibili.
Nel commento finale viene comunque ribadito che si tratta di un gioco che convince per grafica e giocabilità: un centro pieno da parte di Core Design!





C+VG arriva per ultimo nel trittico di riviste multipiattaforma dell'epoca, esattamente a marzo 1992. La testata se la cava con una pagina sola di recensione in sintonia con la linea editoriale della rivista che prevede una certa "compattezza" delle recensioni. Leggendola troviamo una breve spiegazione della trama e il commento finale con voto. Stop. Proprio nel commento Fabio Rossi possiamo trovare la giustificazione al 92% e alla medaglia C+VG HIT attribuita, cioè che Wolfchild riesce a rivaleggiare con Turrican 2 in termini di qualità e ha un gameplay simile al bellissimo Strider (l'arcade, non la terrificante conversione su computer europei della Tiertex). Unica nota stonata la presentazione animata, ritenuta un po' squallidina anche se simpatica. Un difetto assolutamente perdonabile.

A novembre del 1993, sempre su CVG (che con la nuova grafica ha perso il +), Fabio D'Italia recensisce anche la versione Game Gear di Wolfchild. Il gioco sulla piccola console SEGA prende 76 e il commento evidenzia una certa delusione derivante dai pochi nemici a schermo e dalla mancanza di azione.
Su questa piattaforma viene sentenziato che esistono alternative molto migliori.







A luglio/agosto '93 Consolemania tratta invece Wolfchild per Mega-CD che si porta a casa un bel 90 dopo un paio di pagine di recensione a firma di Andrea Fattori.
Convincono grafica, sonoro e giocabilità, visto che il gioco viene definito "*estremamente vario*" e "*spettacolare*".
Unico neo: le capacità del Mega-CD non sembrano essere state sfruttate a fondo.

Nel numero di settembre '93 di Consolemania ho recuperato l'anteprima per Master System e Game Gear di Wolfchild scritta da Stefano Giorgi. La preview, lunga una pagina, accenna al minore dettaglio grafico rispetto ai 16 bit, ma riconosce anche l'ottimo risultato alla luce delle capacità delle due console 8 bit di Sega. Purtroppo non sono riuscito a recuperare on-line le recensioni (se comparse nei numeri successivi) per verificare i voti dati a queste conversioni dalla riviste Xenia (contiamo su di te, team di Retroedicola, per poterle leggere in futuro).

Scansioni : www.retroedicola.com (TGM, K, CVG e Consolemania)

facebook

Giulio Cesare
Effettivamente molto pompato e apprezzato dal pubblico al momento dell'uscita, ma personalmente non mi ha mai "catturato" e con il tempo non l'ho rivalutato, anzi... In merito alla domanda relativa a cosa servisse il CD nella versione MegaCD la risposta è: "niente, come il 90% della softeca dello sfortunato add-on". Ho molto gradito la sintesi della trama; la Asylum potrebbe trarne un film (meglio, una serie, includendo l'inevitabile scontro con Sharknado).

sua energia si alzasse al punto da trasformarlo nel temibile Wolfchild (con tanto di ululato digitalizzato). Tale trasformazione non aveva una funzione solo estetica perché donava al personaggio la possibilità di attaccare i nemici a distanza con un laser che poteva anche essere potenziato strada facendo.



Il secondo livello ambientato nella foresta: Divertente da giocare e bello da vedere

Piccola particolarità: i potenziamenti avevano colpi limitati, quindi sparare all'impazzata era controproducente. Inoltre, se si veniva colpiti troppe volte, si ritornava umani e si dovevano così affrontare i nemici solo a cazzotti (dico davvero!) rendendo tutto molto più difficile, almeno fino alla successiva trasformazione.

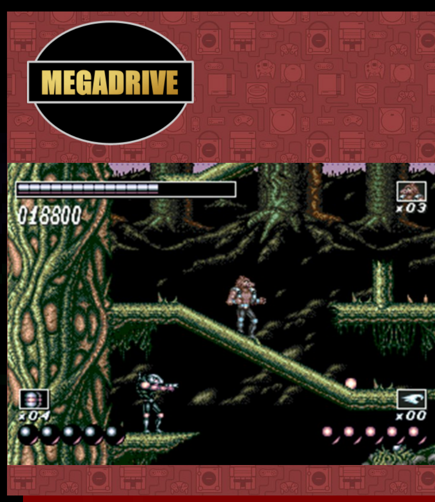
Ah! Quasi dimenticavo. Impossibile non citare anche la presentazione animata in stile cartoon che, su Amiga, potremmo definire "nella media": infatti questa intro alternava scene più riuscite ad inquadrature molto meno convincenti (i primi piani sul volto del protagonista, giusto per dire, erano disegnati maluccio e il fatto che fossero animati non riusciva per nulla a salvarli).

Andando poi ad analizzare il gameplay vero e proprio possiamo dire che c'erano i salti, le trappole, i nemici (che ricomparivano con un fastidioso respawn se si ritornava sui propri passi), zone segrete, boss finali ad ogni stage e sfondi con effetto di parallasse: insomma, tutto molto bello



Arrivare al terzo livello non era semplice, ma si veniva ricompensati da un bellissimo stage ambientato in una specie di tempio sotterraneo pieno zeppo di insetti.



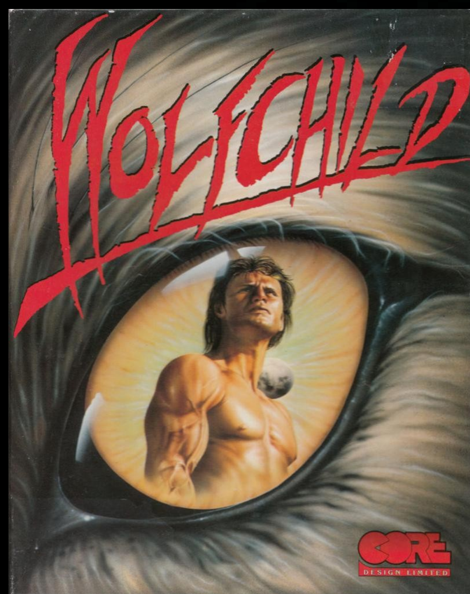




facebook

Giuseppe Bianco
Era un buon gioco, ma non mi ha mai preso al punto da imparare a battere il secondo livello. Forse la cosa che non me lo ha fatto apprezzare era che facesse parte di una schiera di giochi Amiga che cominciavano a strizzare un po' troppo l'occhio alle consolle e allo stile giapponese (vedasi anche Apydya, Leander, Turrican 3, tutti giochi fatti anche molto bene, ma che sembrava volessero essere giochi tipo consolle), infatti 'sto gioco mi ha dato sempre questa impressione.

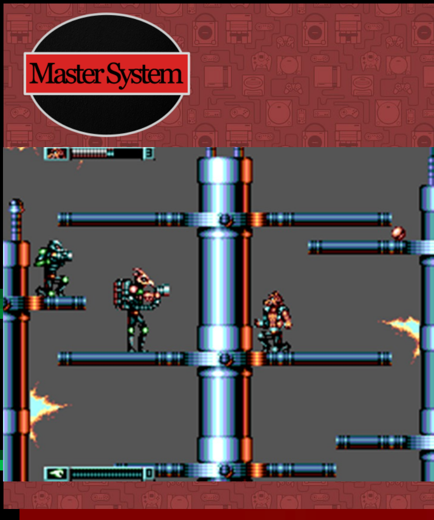
La bella copertina del gioco per computer 16 bit!

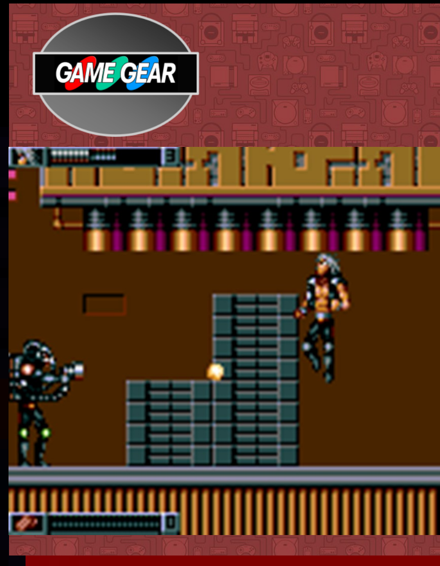


ma, al contempo, anche nulla di nuovo sotto il sole. Eppure...
Eppure questo gioco, come dicevamo all'inizio, riuscì ad ammaliare sia me che i miei amici.
Perché?
Forse era questo elemento della trasformazione che ci gasava, visto che era nel nostro DNA di bambini cresciuti a pane e Transformer (ma pure Robotech e Manimal). O forse, più semplicemente, ci piaceva la sua giocabilità, priva di sbavature, e il suo comparto tecnico, molto ben realizzato.
Quello che però oggi ho rivalutato moltissimo rigiocandolo è la bellezza del primo livello, ambientato su una specie di nave volante.
A dirla tutta, ho rivalutato in generale l'impatto che avevano i primi minuti di gioco per quelle esperienze ludiche! Il primo livello di un gioco in quel periodo era infatti fondamentale per far innamorare il giocatore di un titolo.
Quei primi istanti non servivano solo a farti capire le meccaniche del titolo, ma erano ben altro: se quel "livello 1" riusciva anche a stupire il giocatore con qualcosa di spettacolare e sorprendente, allora era fatta. Pensate a cosa vi metteva di fronte il primo Turrican, ad esempio, già nello "stage 1" e avrete un'idea di che cosa inten-

Su Mega-CD europeo questa era la copertina. (ricordate sempre questo trucco: quando non sapete come riempire lo spazio di una cover, metteteci una bella manciata di pipistrelli... stanno sempre bene con tutto.)









Ed ecco la copertina per Master System: la console nel 1993 era ancora in vendita (e non ne voleva sapere di morire). SEGA le avrebbe staccato la spina nel 1996.

do.
Magari Wolfchild non raggiungeva quelle vette, ma l'inizio era davvero accattivante e il primo livello ben concepito.

Il titolo di Core venne convertito anche per altre piattaforme dell'epoca.
Su Atari ST aveva meno colori, meno fluidità, meno musiche e meno effetti sonori... insomma una versione "meno";
Per quanto riguarda il Mega-CD erano belle le musiche e bello il gioco, ma ci si chiese a cosa servisse il CD visto che il titolo era identico alla versione su cartuccia pubblicata per Megadrive; lato Nintendo Wolfchild arrivò su SNES con un quadro di gioco ristretto, oltre a risultare, almeno per le riviste del 1993, un titolo sorpassato e che su SNES contava molte alternative molto più valide.
Wolfchild però approdò anche sugli 8 bit grazie alle conversioni per Master System e Game Gear: la prima era meno definita rispetto ai 16 bit (come era facilmente prevedibile) e contava su livelli semplificati ma, alla fine, ricordava comunque abbastanza l'originale; la seconda, oltre a quanto detto per Master System, soffriva però di un quadro di gioco più ristretto ed era totalmente priva di musica.

Wolfchild purtroppo non ebbe seguiti ed oggi è tutto sommato poco citato nei canali di retrogaming, tanto che molti di voi probabilmente lo avranno ricordato solo ora che ne rivedono le foto, ma per il sottoscritto fu (anche oltre i suoi meriti) un pilastro della mia collezione di giochi su Amiga. ■

ANTA GAME

Se vi piace il genere platform/sparatutto bidimensionale, che in effetti contava non pochi illustri competitor nei primi anni novanta, questo Wolfchild a mio modesto avviso non può mancare nella vostra personale esperienza ludica considerata la sua buona giocabilità e il suo livello di sfida molto ben calibrato.
Il titolo di Core Design non riesce però ad eccellere per la sua ridotta capacità di proporre reale innovazione e per la sua relativa brevità, anche se quest'ultimo "difetto" oggi potrebbe risultare meno antipatico di quanto non fosse nel 1992.
Riesumate quindi il vostro Amiga (o il vostro fidato emulatore), recuperate questo Wolfchild e dategli un occhio, sempre che non lo abbiate già consumato all'epoca, cosa che vi dovrebbe consigliare di guardare altrove.

HλLF-LIFE



Negli anni '90 il mercato dei videogiochi era in piena espansione, caratterizzato da un vivace fermento sia in termini di hardware che di software ludico.
Nuovi generi si erano affacciati sul mercato dei videogames e, tra questi, uno dei più apprezzati era senza dubbio quello dei First Person Shooter (per gli amici FPS).
Questo tipo di gioco, però, nella seconda metà di quel decennio stava vivendo un momento di relativa "stanchezza", almeno sul piano della creatività.
Infatti, sia gli FPS pluripremiati che quelli meno famosi, tendevano ad aggiungere davvero poco rispetto a ciò che li aveva preceduti.
L'interesse del giocatore verso questo genere sembrava così essere tenuto in vita principalmente dalle innovazioni tecnologiche proposte dai motori di gioco, come l'introduzione del vero 3D per la costruzione dei livelli, l'inserimento di fonti di luce dinamiche o lo sfruttamento delle nuovissime schede grafiche capaci di aumentare a dismisura la qualità delle texture o le risoluzioni a schermo.

A ben vedere, però, il concept dietro alla stragrande maggioranza degli FPS rimaneva sempre il medesimo: esplora il livello, raccogli nuove armi, distruggi i nemici e recupera le chiavi (o strumenti simili) utili a sbloccare porte o passaggi necessari a procedere al livello successivo… dove tutto ricominciava da capo.
A volte, ma non sempre, l'unica aggiunta a questa ricetta era data da una trama che fungeva da collante tra le varie mappe (come nell'ottimo Star Wars: Dark Forces) o da una forte caratterizzazione del protagonista unita all'uso di armi decisamente originali (Duke Nukem 3D vi dice niente?).

Questa lunga premessa era doverosa per ricordare il contesto nel quale Half Life venne annunciato: un mercato affollato, competitivo, ma che allo stesso



L'iconico piede di porco era un fedele compagno per tutto lo scorrere del gioco, ma si rivelava fondamentale soprattutto all'inizio del gioco.



Il tranquillo percorso della monorotaia che ci conduce al nostro posto di lavoro mentre scorrono i titoli di testa.
Un modo incredibilmente originale ed efficace per farci “entrare” nella vita di Freeman sin dal primo istante di gioco.

tempo saturo e privo da troppo tempo di veri guizzi creativi.
Non sorprende quindi se la prima reazione degli addetti ai lavori ad Half Life fu quello di ritenerlo semplicemente un altro anonimo FPS che sarebbe stato dimenticato molto rapidamente.
Bastò però che il suo gameplay venisse mostrato alla stampa nei mesi successivi all’annuncio per far intuire che il gioco aveva qualcosa di diverso… qualcosa che forse avrebbe spinto il genere degli sparatutto in prima persona verso nuovi orizzonti.

Certo, la storia non era delle più originali: il gioco vi metteva infatti nei panni di uno scienziato, Gordon Freeman, intento a contrastare l’invasione di creature provenienti da un mondo alieno ed arrivate qui da noi a seguito del più classico esperimento “finito male”.
Ciò che rese speciale questa storia fu il “come” ci veniva raccontata.
Innanzi tutto Half Life non prevedeva nessun genere di scena di intermezzo o filmato. Tutti gli eventi e gli snodi della trama venivano infatti vissuti attraverso gli occhi del protagonista, senza mai perdere il controllo del personaggio e venendo sempre rappresentate attraverso il motore di gioco.
Un mix mai applicato a nessun titolo precedente e che accresceva a dismisura il coinvolgimento del giocatore.
Anche la scelta di non far mai parlare Goordon Freeman fu un espediente per lasciare che ciascuno po-

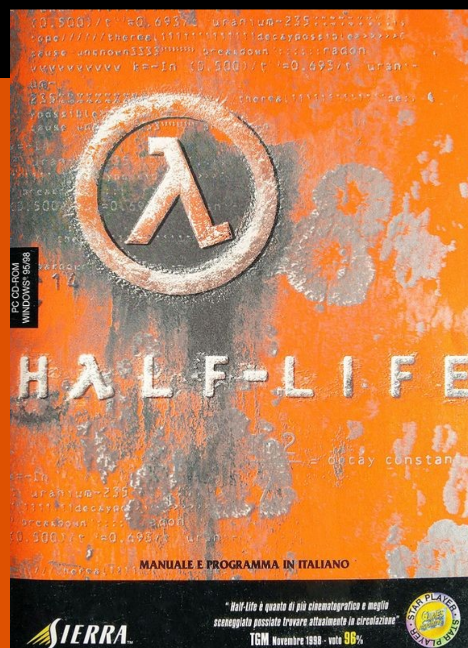


Non solo corridoi, laboratori e uffici, ma anche sezioni in spazi aperti sotto un cielo azzurro.

tesse immaginare la voce che più gli piaceva e, cosa non trascurabile, che ognuno di noi potesse riempire con le proprie battute i "vuoti" nei dialoghi.
Altro elemento che venne messo in risalto nelle presentazioni e che colpì il pubblico fu l'intelligenza artificiale dei nemici: se nella prima parte si aveva a che fare solo con alieni che ci attaccavano in maniera istintiva ed animalesca, nelle fasi successive dell'avventura dovevamo anche contrastare dei soldati inviati a "ripulire" i laboratori di Black Mesa, il centro di ricerche dove aveva avuto luogo l'incidente. Proprio questi secondi nemici sfruttavano invece tattiche militari, muovendosi con una coordinazione molto convincente per l'epoca.
Degno di nota anche il fatto che lungo il nostro cammino scienziati e guardie di sicurezza ancora vivi ci aiutassero in maniera credibile e naturale, riuscendo ad essere qualcosa di più che semplici "switch" per sbloccare determinati passaggi.
Certo, alla fine quello era il loro scopo, ma il tutto veniva mascherato abbastanza bene, specie se si pensa al fatto che soluzioni simili non si trovassero poi così spesso nei titoli di quel periodo.

Forse sarà superfluo da dire, ma questo mix di elementi fece il botto una volta che il gioco raggiunse gli scaffali, raccogliendo recensioni estremamente positive un po' ovunque e facendo innamorare istantaneamente tutti gli appassionati del genere FPS (e non solo) alle avventure di Gordon Freeman.

La copertina italiana (ed europea) del gioco uscito nel 1998.



A realizzare Half Life fu un piccolo team al suo primo lavoro ufficiale e totalmente sconosciuto: Valve Software.
Oggi fa sorridere definire "sconosciuta" Valve considerata la notorietà raggiunta da questa etichetta, ma in quel momento si trattava sostanzialmente di un nome come tanti, fondato da due ex dipendenti Microsoft: Gabe Newell e Mike Harrington.
Come tante altre realtà nate all'epoca questo team

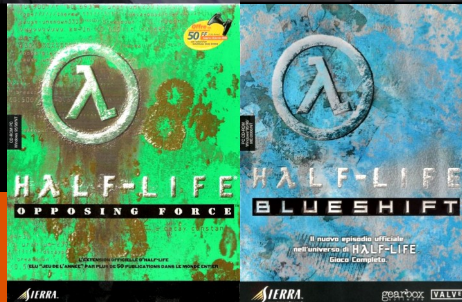


Scontrarsi con i militari invece che con gli alieni non significava solo una skin diversa per i nemici, ma un modo completamente differente di venire attaccati. Non male per il 1998!



Per giocare ad Opposing Force ed interpretare Adrian Shepard, uno dei marine inviati a Black Mesa, era necessario possedere Half Life. Oltre ad aggiungere nuove armi, il titolo presentava anche una nuova razza aliena ed una ulteriore fazione militare di "uomini in nero".





Blue Shift era invece un titolo autonomo che non richiedeva Half Life... ma chi lo avrebbe comprato senza aver prima giocato al gioco principale?
Protagonista dell'avventura è Barney Calhoun, personaggio che tornerà (non giocabile) nel secondo capitolo.

sarebbe potuto durare come un gatto in tangenziale. Probabilmente ben consapevole di questo, Valve fu molto attenta nel proporre un prodotto di qualità elevata al pubblico, al punto da arrivare a ripensare i livelli di gioco più volte per raggiungere gli elevati standard che il team si era prefissato.

Per muovere il tutto Newell & soci presero in licenza il motore di Quake, ma il team modificò pesantemente il lavoro di id Software per adattarlo alle proprie esigenze al punto da rendere l'engine di Half Life, chiamato poi Goldsrc, quasi totalmente nuovo (secondo una stima fatta da Gabe Newell in persona il 75% di quel codice fu scritto da Valve). Il risultato finale, per gli standard dell'epoca, non diede al gioco solo un aspetto al passo con i tempi ma mostrò alcuni elementi molto più avanzati rispetto al livello della concorrenza.
A livello di animazioni e di "recitazione" dei personaggi poligonali, ad esempio, ci si trovò di fronte a qualcosa di estremamente evoluto e capace di trasmettere una dinamicità e una spettacolarità sconosciuta alla maggior parte, se non a tutti, gli FPS del periodo. Un dettaglio non da poco, visto che tutto ciò si andava ad unire alle qualità già esposte in questo articolo.

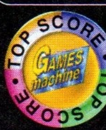
Ma se la parte visiva era tanto appagante, che cosa riservava invece il gioco ai nostri timpani?
A parte l'assenza (per scelta) della voce del protagonista, il resto del comparto audio si attestava su livelli di eccellenza.
Per quanto riguarda il nostro paese l'adattamento fu completo con voci quasi sempre azzeccate e capaci di recitare in maniera convincente.
Anche gli effetti sonori vennero curati con estrema attenzione, tanto quelli delle armi che quelli ambientali (i passi sulle grate di ferro, ad esempio, producevano un riverbero a dir poco perfetto).

Preso atto del successo del gioco, Valve nel giro di sei mesi cominciò a programmare Half Life 2, incaricando Gearbox Software



Andiamo a sfogliare il numero 113 di TGM uscito a novembre 1998, nel quale viene recensito proprio Half Life. Come potete notare nella scansione qui accanto, il gioco Valve dovette condividere la copertina con SIN, altro FPS molto atteso all'epoca (e molto meno ricordato oggi).
A curare l'articolo dedicato ad Half Life, lungo cinque pagine, è proprio il caro Fabio "FBS" Simonetti che, nel corpo della recensione, descrive principalmente l'incipit della storia sottolineando come l'introduzione del gioco sia in realtà parte stessa del game-play e prima parte della vostra esperienza di gioco. Qualcosa di assolutamente mai visto in questi termini. Viene anche sottolineato come la scelta di interpretare un "eroe per caso" come Freeman si riveli assolutamente vincente nell'economia del gioco.
Il titolo si ritrova così una meritatissima medaglia TOP SCORE con un voto pari ad un 96% che non lascia spazio ad interpretazioni. Per completezza mi sono permesso anche di scansionarvi il commento di FBS a sostegno del voto e che potete leggere qui sotto. Nota a parte invece per i box presenti nella recensione: quello immancabile dedicato alle armi, vera e propria fissazione di FBS nelle sue recensioni (come dichiarato da lui stesso nelle nostre dirette), ed uno riservato alla tuta antiradiazioni di Gordon e alle sue peculiari capacità. Degno di nota il titolo di quest'ultimo box: "*Una tuta firmata Valve-ntino*"… posso confermare che ancora oggi non ha perso smalto per questi "meraviglioso" giochi di parole.
Dimenticavo, nella recensione troviamo anche un riquadro nel quale Stefano Gaburri, redattore che ha invece curato la review di SiN, anche lui TOP SCORE, dice la sua su Half Life dichiarando che, seppur di poco, il migliore tra i due risulta proprio il titolo di Valve (motivo del 95 preso da SiN).
Merita inoltre di essere ricordato che in questo stesso numero "il Gaburri" recensisce un ulteriore FPS, Shogo Mobile Armour Division a testimonianza della sovrabbondanza di questo genere che stava vivendo il mercato in quel periodo. Per la cronaca questo titolo, chiaramente ispirato alla cultura dei "robottoni giapponesi" si piazzò terzo in gradimento, con voto pari a 93 e medaglia Star Player. A mio giudizio Shogo avrebbe meritato anche lui un paio di punti in più, essendo uno degli sparatutto in prima persona più divertenti e "fuori dagli schemi" che abbia giocato in quegli anni. Ammetto che ciò potrebbe dipendere anche dai miei gusti personali (viva i mecha e i cartoni del Sol Levante!), ma vederlo con un punteggio inferiore a Sin mi dispiace non poco.
E visto che ci avanza un po' di spazio ricordiamo anche altri giochi che sono comparsi in questo TGM 133, giusto per inquadrare ancora meglio il periodo storico… tra le recensioni troviamo quella di Dune 2000, Actua Tennis, Need For The Speed 3, European Air War, Israreli Air Force e X-Files The Game. Tra le preview spiccano invece quelle di Trespasser e Dethkartz, due titoli forse un po' dimenticati ma decisamente meritevoli.

PC



Non ho parole! Ok, questa mia prima frase non è del tutto veritiera, visto che di cose su Half-Life se ne possono davvero dire tante, tutte comunque superflue se messe in relazione alla cosa che rende questo gioco speciale: l'atmosfera tangibile da film horror e la trama fantascientifica del tutto credibile (beh, più o meno).
Era dai tempi di Resident Evil su Playstation (stendiamo un velo pietoso sulla realizzazione di quella per PC) che non mi capitava di saltare dalla sedia per l'uscita di un mostro; e anche qui, come nella casa della foresta di Racoon, sembra che tutto possa accadere da un momento all'altro… Non siamo davanti a quel gioco che vi farà sentire dei marine invincibili modello Quake 2, la sensazione è molto più cinematografica, più intrigante e realistica. Il comportamento dei personaggi che lavorano, vivono e muoiono qua e là (soprattutto!), farà nascere nella vostra testolina quella strana sensazione di pericolo nell'aria; quella tensione vibrante che qualche volta vi farà sparare la salva di colpi in più sul cadavere del nemico appena abbattuto, così… solo per scaricare i nervi. Qui avrete a che fare con personaggi caratterizzati ad hoc: dottori che se la fanno sotto gettandosi in situazioni mortali, poliziotti addestrati egregiamente all'uso delle armi (finalmente! Non esiste un film in cui facciano qualcosa di utile!), alieni pericolosi e marine letali e assennati. Per questi ultimi non basterebbe una pagina per spiegarne le tecniche, vi basti solo sapere che le cose che fanno sembrano funzionare bene contro di voi e che comunque non si limiteranno a rotolare per terra per evitare i colpi ma, nonostante sia difficile accorgersene nel mezzo dell'azione, loro si copriranno l'un l'altro, lanceranno bombe per sviarvi e tenteranno di mettervi sempre con le spalle al muro. Tutto questo a seconda di quello che farete voi e non seguendo schemi fissi!
Eh sì, Half-Life vi costringerà a un approccio ben diverso dagli altri shot'em up in soggettiva (Unreal compreso): con la scusa che questa volta il nostro alter-ego sarà più intelligente del solito, oltre a scene d'azione niente male bisognerà aspettarsi diversi enigmi qua e là per le locazioni, e con enigmi non intendo solo quelli palesemente architettati per farvi mettere in moto le cellule cerebrali, ma anche quelli più sottili, situazioni che supererete più facilmente ricorrendo all'astuzia, ma che non per questo non potranno essere affrontate con successo in altro modo. Ed è proprio questo che fa la differenza!
La grafica e il motore del gioco evidenziano i fatti appena esposti: nonostante non raggiungano la spettacolarità di Unreal, riescono tranquillamente a stargli dietro; sarà per la realizzazione dei livelli, le texture o le nuove feature aggiunte all'engine di Quake 2, fatto sta che sottolineano come quest'ultimo sia tutt'altro che superato. Discorso a parte merita il sonoro: il migliore in assoluto sulla piazza. Quello che stupisce non è comunque né la musica né gli SFX, bensì la precisione della loro posizione nello spazio 3D: pensate che anche al buio sareste in grado di colpire in mezzo agli occhi un nemico chiacchierone!
Insomma ragazzi: un plauso a quelli della Valve che sono riusciti a tirar fuori un gioco senza precedenti. Nonostante il fatto che in parecchi casi per comprendere la trama sia necessario capire l'inglese parlato (ma è comunque il arrivo la versione 'full italian'), non posso che consigliarvi il suo acquisto su tutti i fronti: è un condensato di atmosfera e giocabilità, perderlo è a vostro rischio e pericolo! Non lasciatevelo scappare, c'è anche l'editor con cui potrete sollazzarvi!

Presentazione
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Longevità



HARDWARE

Il minimo indispensabile per godersi questo popò (non quella "popò"!) di gioco è un P133MHz con 32MB di RAM e una scheda con chip 3Dfx (esempio: Monster), se comunque volete iniziare a divertirvi senza frontiere allora la configurazione salirà fino al P200 con i soliti 32MB di RAM, l'altrettanto solita scheda 3D e 300MB di spazio libero in HD (dato non totalmente verificato). Se poi avete un Pentium 2 allora via coi fuochi d'artificio!



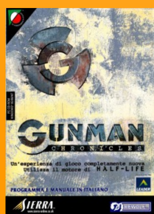
All'epoca il numero di poligoni era quello che era... e queste automobili ne pagano un po' le conseguenze.

di creare la prima espansione del gioco, Opposing Force, che venne pubblicata nel 1999 e che metteva il giocatore nei panni di uno dei marine che venivano combattuti da Gordon Freeman nel gioco originale.
Visto l'ottimo risultato di questa espansione, Gearbox venne incaricata di realizzare anche una seconda espansione che sarebbe dovuta essere in esclusiva per la conversione del gioco su Dreamcast (in fase di realizzazione presso un terzo studio,Captivation Digital Laboratories).
Alla cancellazione di questo porting, causa morte prematura Della console Sega, l'espansione venne dirottata su PC, dove arrivò nel 2001 con il titolo di Blue Shift: questa volta il nuovo gioco ambientato nell'universo di Half Life ci consentiva di vestire i panni di una delle guardie di sicurezza coinvolte nell'incidente di Black Me-

HALF LIFE LEGACY



Half-Life non è stato solo un gioco, ma un vero e proprio universo in continua espansione, soprattutto dopo che Valve rilasciò l'editor di livelli "Worldcraft" e il software development kit, permettendo alla community di creare variazioni del gioco originale tali da renderle prodotti totalmente nuovi.
Basti pensare a **Team Fortress Classic**, versione aggiornata della precedente realizzata con il motore di Quake, a **Counter-Strike**, che è poi diventato uno dei giochi di squadra più popolari al mondo, e a **Day of Defeat**, altro titolo on-line "team vs team" ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale. Queste mod furono talmente apprezzate e giocate da diventare presto titoli autonomi e venduti in maniera totalmente slegata da Half Life.



Merita anche di essere citata una total "conversion" particolarmente ambiziosa, **Gunman Chronicles**, che è stata alla fine pubblicata direttamente come prodotto commerciale a sé stante. Questo gioco, inizialmente concepito come una mod di Half-Life, offriva una trama e una ambientazione completamente nuove, mantenendo però il gameplay che aveva reso Half-Life un classico. Se non avete mai provato il titolo, merita forse di essere recuperato da parte vostra, specie se amate lo stile degli FPS di quel periodo.



Se poi proprio non riuscite a tornare ai poligoni limitati e alle texture un po' sgranate di fine millennio, potreste sempre rivolgervi a Black Mesa, una vera e propria dichiarazione d'amore che svecchia in maniera convincente il vecchio Half Life.

sa.
Blue Shift, a differenza di Opposing Force, non richiedeva il gioco originale per girare e offriva un miglioramento grafico evidente rispetto ai predecessori.

Ultima nota per la versione Playstation 2, nata dalle ceneri della versione Dreamcast alla fine del 2001 e contenente la terza espansione (esclusiva) Half Life:Decay, che vi metteva nei panni di due scienziati ed era pensato per essere giocato contemporaneamente da due giocatori in split screen

E ora, prima del commento, ecco qualche curiosità sul gioco:

- Valve parallelamente ad Half Life stava programmando un gioco fantasy intitolato Prospero. Per concentrare le forse sull'avventura di Gordon Freeman, Prospero venne accantonato e mai più ripreso.

- Nelle prime build del gioco l'inizio della avventura era piazzato ad incidente già avvenuto. Per fortuna poi venne aggiunta tutta la parte introduttiva "giocata" precedente all'esperimento.

- Nel disco di Blue Shift era presente una patch, chiamata High Definition, che permetteva di inserire tutte le migliorie grafice del gioco sia la vecchio Half Life che all'espansione Opposing Force.

- Nel 2004 è stato pubblicato un remake realizzato con il motore grafico Source utilizzato per il secondo capitolo del franchise ed intitolato, con molta originaltità, Half Life:Source.

- Nel 2020 ha visto la luce un secondo remake, realizzato in anni di lavoro dal team Crowbar Collective e pubblicato ufficialmente su Steam con il benestare di Valve. In questa versione, completamente rifatta, spicca in particolare la parte finale sul pianeta Xen, estesa e migliorata rispetto a quella originale (e spesso additata come l'unico "difettuccio" di Half Life). ■

ANTA GOLD

Half Life è stato un FPS capace di rinnovare un genere (in quel momento inflazionato) che sembrava incapace di dire qualcosa di nuovo… e già per questo potremmo assegnare la gold e chiudere il commento seduta stante. Un titolo che riesce a fare una cosa del genere non può che essere un capolavoro.
Ma quello che è davvero incredibile è come questo titolo riesca a catturarti fin dal primo momento, lasciandoti una voglia matta di continuarlo e finirlo anche se lo hai già giocato altre dieci volte.
Merito di un level design eccellente (anche se la parte finale su Xen è effettivamente deboluccia) e di una realizzazione tecnica che (se ricordiamo cosa circolava all'epoca) non può che lasciarci estremamente soddisfatti. Un vero appassionato di videogames non può dirsi tale senza aver giocato a questa pietra miliare del genere quindi se non lo avete ancora fatto vostro… cosa diavolo aspettate? Che passino altri 26 anni?

www.3com.it.

U.S. Robotics
Sportster Flash

Lunga vita al modem



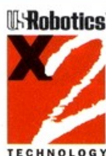


Modem fax esterno ed interno 56 Kbps con tecnologia X2 a bordo.

- Per sempre in Internet alla massima velocità. Include la tecnologia X2 e, grazie alla memoria flash, è aggiornabile al futuro standard ITU-T per ricevere fino a 56 Kbps.
- Installazione facile e immediata con la funzione "Plug and Play".
- Sistema "viva voce" con caselle vocali e gestione fax in modalità remota.
- **Sportster Flash, il modem più venduto al mondo.**

3Com vi offre la gamma dei modem U.S. Robotics, tutti garantiti 5 anni con assistenza tecnica telefonica e on-line illimitata e gratuita, certificati CE e omologati dal Ministero delle Telecomunicazioni.

3Com - Via Michelangelo Buonarroti 1 - 20093 Cologno Monzese, Milano - Tel. 02/25301.1.



U.S. Robotics. From the leader in networking.





Di Ricardo Lamine Vega

LA NASCITA (POSTUMA) DELL'ORRORE.

A cosa collegate la parola "zombie"?

Per trovare la loro vera nascita bisogna andare a spulciare all'interno della cultura popolare haitiana. Nonostante questo per tanti, quasi tutti, il collegamento più semplice è quello con George Romero, colui che trasformò i morti viventi da folklore a veri e propri divi del grande schermo. Fu lui il creatore dei mostri dalle sembianze umane così come oggi li conosciamo.
Esseri dall'umanità completamente svanita e disciolta in cumuli di carne marcescente che vagano per mondi sconvolti dalla devastazione. Ed è sempre a Romero che si deve imputare l'incredibile successo che hanno avuto i morti che camminano, ma se si ci impegna a ricercare il momento del passaggio del testimone, bisogna guardare più avanti. Un salto nel tempo che va' dal loro esordio al cinema nel 1968 fino al 1996, quando sotto la direzione di Shinji Mikami gli zombie tornarono a far parlare di sé, ma non più nelle grandi sale



Ho visto treni regionali molto peggiori, anche a livello di passeggeri.



La protagonista ha il suo fascino, anche al di là dei modelli poligonali "plastic osi" dell'epoca.

dei cinema, bensì nelle più piccole e intime stanze di milioni di videogiocatori.
Il nostro racconto, che seguirà tutta la saga dei Resident Evil fino ai capitoli usciti nei primi anni del 2000, non parte però con il primo capitolo, bensì sei anni dopo, nel 2002, quando Capcom decise di allargare la visuale sull'inizio della saga, pubblicando il vero predecessore, il gioco da cui la storia prese realmente forma: Resident Evil 0.

L'ANALISI TECNICA

Resident Evil 0 venne lanciato in Giappone nel Novembre 2002 solo per GameCube, raggiungendo i negozi di videogame europei a Marzo del 2003.
Il titolo poté godere di ambientazioni assolutamente di livello per l'epoca grazie alla loro realizzazione a mano come per i due primi Dino Crisis, di gran lunga più gradevoli e al passo con i tempi rispetto al primo capitolo della saga di Resident Evil, dove gli sfondi erano pre-renderizzati.
Le animazioni furono una svolta, molto più fluide e ben inserite nei contesti chiusi e ristretti delle zone di gioco, così come per gli oggetti che riempivano gli ambienti, portando una ventata di vitalità al mondo attorno ai protagonisti e rendendo il tutto molto più veritiero e godibile agli occhi dei videogiocatori.
Il motore grafico riuscì a spingere il GameCube a livelli altissimi, per la disperazione di hardware e ventole di raffreddamento.
Risultò una vera chicca per



Il menù dell'equipaggiamento richiedeva di gestire entrambi i componenti del team, a prescindere da chi steste controllando



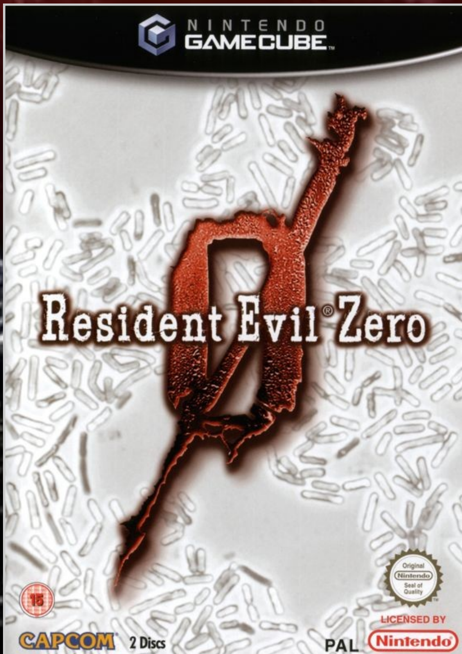
Quello che avete di fronte è un classico puzzle alla Residen Evil: non solo forza bruta, quindi, ma anche un pizzico di materia grigia.

l'epoca a livello grafico, dando un tocco molto ispirato agli ambienti anche grazie alle diverse illuminazioni presenti che cambiavano radicalmente da una zona all'altra.
Sebbene il primo RE riuscisse a prendersi nettamente la scena per quel che riguardava la tensione costante e i luoghi che trasudavano pericolo, questo capitolo poté contare su una differenziazione delle location di gran livello per l'epoca: erano infatti tantissimi i luoghi che Rebecca e Billy andavano a spulciare in ogni angolo durante l'avventura, tutti sapientemente studiati e lavorati con finezze degne della avveniristica Capcom di inizio millennio.
Il comparto audio risultò immersivo, meno ansiogeno e con meno momenti pieni di silenzi carichi di tensione rispetto al suo predecessore, ma che si amalgamavano bene con l'effetto cinematografico del titolo e anche il lavoro al doppiaggio (in lingua inglese) venne considerato uno dei grandi punti a favore di Resident Evil 0.

Questo capitolo continuò a sposare appieno la strada intrapresa da Capcom per il suo settore survival-horror, perseguita con lo stesso sistema fino al terzo capitolo di questa saga.
Gli amanti del genere si sentivano a casa, in quanto il gioco presentava una vasta moltitudine di scenari rompicapo e le amate (dai fan, e solo da quelli) telecamere fisse capaci di incutere timore anche ai più impavidi ad ogni svolta d'angolo.



Luci e ombre nel gioco venivano riprodotti in maniera sufficientemente convincente per l'epoca.



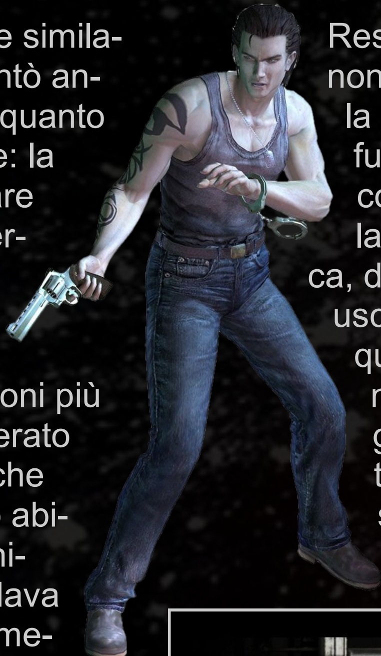
A sinistra la copertina Europea, a destra quella Nipponica,,, a voi scegliere quale sia la più intrigante.



condo momento nel caso occupassero spazio importante nell'inventario.
Molte altre chicche, come video segreti e pietre preziose atte a sbloccare oggetti rari, servirono al gioco per dare ulteriore slancio alla saga e a permetterle di evolversi.

LA VARIETA' E LA "LORE"

Nonostante queste similarità, il gioco presentò anche delle novità alquanto rilevanti nella serie: la possibilità di giocare con due diversi personaggi, selezionabili in qualsiasi momento, fu' una delle innovazioni più impattanti, considerato che sia Rebecca che Billy possedevano abilità e statistiche uniche, cosa che andava ad incidere sul gameplay. Anche la gestione dello spazio dell'inventario subì una rinfrescata, dando la possibilità di abbandonare gli oggetti in ogni punto della mappa e di far in modo di poterli raccogliere in un se-



Resident Evil 0 non ebbe in realtà la vera e propria funzione di gioco apripista per la saga zombifica, dato che la sua uscita avvenne quando in commercio vi erano già ben sette titoli targati Resident Evil, contando anche gli spin-off già usciti all'alba del 2002. Rebecca Chambers e Billy Cohen andavano incontro a un vero e proprio incubo fin dai primi minuti del gioco, che non presentava una vera e propria introduzione soft alla storia e al mondo di gioco, sbattendo in faccia al giocatore con effetto immediato la sua violenza e i suoi ambienti

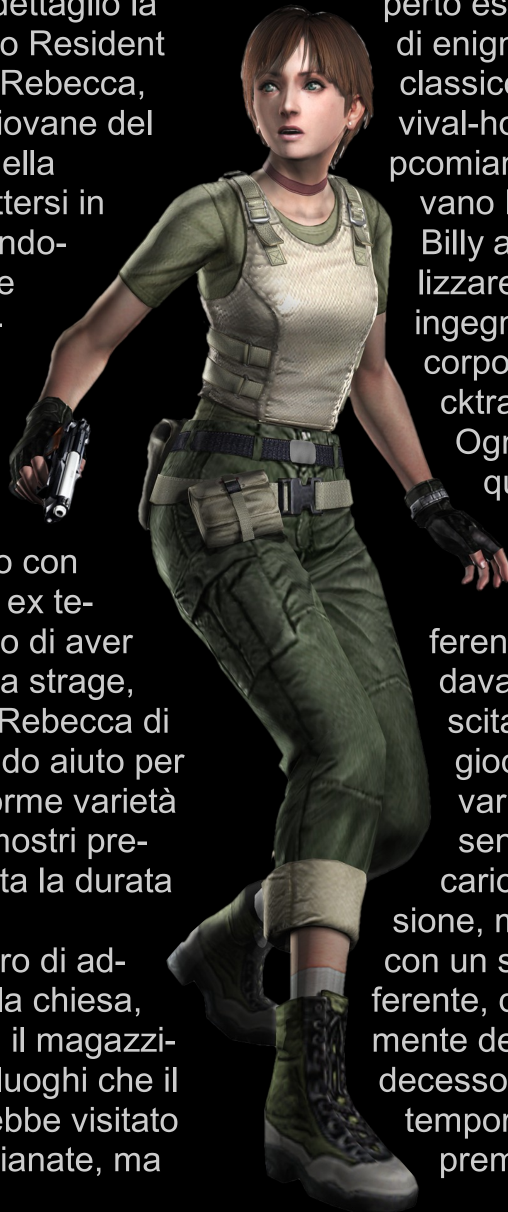


Nella versione HD (in foto quella Windows) si poteva scegliere di avere lo schermo in 16:9 (a differenza del vecchio 4:3). Il nuovo formato però andava a tagliare una porzione della schermata originale invece di espanderla.



Potete ammirare la medesima inquadratura della prima foto di questo articolo, ma in versione PS4 (widescreen).
Come detto nella didascalia precedente, vi sarà facile notare il taglio operato alla schermata di gioco. In tutta onestà non so se rinunciare ai 4:3 sia la scelta migliore.

oppressivi.
Entrando nel dettaglio la storia di questo Resident Evil 0 vedeva Rebecca, membro più giovane del Team Bravo della STARS, imbattersi in un treno abbandonato durante le indagini per una serie di strani fatti accaduti nella foresta di Racoon City. L'incontro con Billy Coen, un ex tenente accusato di aver commesso una strage, permetteva a Rebecca di trovare un valido aiuto per superare l'enorme varietà e quantità di mostri presenti lungo tutta la durata del gioco.
Il treno, il centro di addestramento, la chiesa, il laboratorio e il magazzino erano tutti luoghi che il giocatore avrebbe visitato con le armi spianate, ma che avrebbe anche scoperto essere ricchi di enigmi che, in classico stile survival-horror capcomiano, portavano Rebecca e Billy a dover utilizzare strategia, ingegno e un corposo backtracking.
Ognuno di questi luoghi presentava poi differenze che andavano a suscitare nel giocatore una varietà di sensazioni cariche di tensione, ma ognuna con un sapore differente, diversamente del suo predecessore in linea temporale che premeva invece il pedale della angoscia senza alzare mai il piede.



Contando anche i boss, erano otto i diversi tipi di avversari che i due protagonisti andavano a incontrare con l'incedere della trama. Le fastidiose sanguisughe, le nevrotiche scimmie zombie e il primo modello di Tyrant chiamato per l'appunto Proto-Tyrant, tra gli altri, davano un gran bel filo da torcere, portando il livello di sfida a picchi non indifferenti.
Resident Evil 0 ebbe il dovere di dare più spessore alla trama e di approfondire la nascita della Umbrella Corporation, rispondendo ad alcune domande che gli appassionati si ponevano fin dalla uscita del primissimo capitolo.
E se conoscete il primo Resident Evil ma non questo "Zero", avrete comunque intuito che sarà proprio la scomparsa di questo Team Bravo a portare Jill Valentine, Chris Redfield e il resto della compagnia dritti a Villa Spencer, cioè agli eventi visti nel primo capitolo della saga , di cui Resident Evil 0 è a tutti gli effetti un prequel.

PERSONAGGI: QUANDO MANCA L'ICONICITA'

La saga di RE è riconosciuta anche per la sua straordinaria capacità di partorire veri e propri idoli e personaggi iconici, cosa che però manca del tutto a Resident Evil 0. Rebecca e Billy si possono definire degli attori di passaggio, dato che l'unico spazio riservato loro sarà una piccola apparizione della ragazza-medico nel primo capitolo, ambientato all'interno della leggendaria Villa Spencer. Che Capcom abbia deciso di non spingere troppo sulla caratterizzazione dei protagonisti lo si deve anche al fatto che si tratti di un prequel uscito dopo ben 3 capitoli canonici della saga, eppure ci si chiede se il lavoro fatto sulla coppia non sia stato un po' troppo debole. Il paragone con i vari Leon, Chris e Claire Redfield, Jill, o anche solo con personaggi secondari come Ada, Luis Sera o HUNK, risulta ingeneroso e troppo sbilanciato.

L'IMPATTO NEL MONDO VIDEOLUDICO

C'è da essere subito chiari: l'impatto che ebbe l'uscita di RE0 al tempo fu quasi da sbadigli. Ciò venne decretato anche dal fatto che l'intera saga è sempre stata utilizzata come metro di comparazione sia per altre IP che tra i suoi stessi titoli, e questo ha inevitabilmente portato il capitolo 0 a rimanere in ombra rispetto ai suoi predecessori.
L'altra scelta, se possiamo definirla "infelice", fu' il relegare RE0 su di una sola piattaforma, ovvero il GameCube e, successivamente, su Wii.
Tant'è che la vera ribalta del capitolo con protagonisti Rebecca e Billy si vide con la sua uscita rimasterizzata in HD nel 2016, quando finalmente il titolo raggiunse anche le piattaforme più mainstream come PlayStation, Xbox e PC.
Una fama tardiva che dispiace, perché RE0 rimane la forma più evoluta di survival-horror alla Capcom vecchio stampo. Le tecniche utilizzate lo mettono come degno successore dei primi capitoli numerati, le emozioni provate negli anni precedenti rimangono intatte e il gioco sfrutta al massimo il percorso intrapreso dalla casa giapponese nel lontano 1996. ■

ANTA SILVER

Se l'oro è destinato ai grandi giochi capaci di segnare il cammino della storia videoludica, bisogna dare atto a Resident Evil 0 e premiarlo per ciò che ha restituito alla saga e ai giocatori. La trama sicuramente non ha i toni e il peso del suo successore numerato, ma è scritta in modo da allargare sapientemente l'orizzonte della storia di Resident Evil, dando risposte a quelle domande che sorsero con il passare degli anni. Svelare la nascita di due pedine fondamentali come Albert Wesker, William Birkin e del Dott. James Marcus, oltre a dare un vero e proprio prologo agli istanti successivi dell'inizio di Resident Evil, sono punti che pesano sul giudizio finale dell'opera intera.
Da appassionato viscerale, e purtroppo molto nostalgico, della vecchia impostazione dei survival Capcom, con le sue telecamere fisse, gli enigmi, la gestione dell'inventario e il backtracking pieno di ansia e inquietudine, ritengo che Resident Evil 0 abbia meritato di venire svecchiato e, soprattutto, di venir messo sotto alla giusta luce. Giustizia è stata fatta, anche se con 14 anni di ritardo.
Dio benedica quei vecchi, impolverati bei momenti, passati ad aver paura anche solo per aprire una misera porticella in legno.



Di Massimiliano Conte

Ammetto che non avevo seguito da vicino lo sviluppo di questo Ara History Untold… anzi, ad essere sinceri ne ignoravo completamente l'esistenza fino al giorno nel quale me lo sono ritrovato come novità sul PC Game Pass!
Ma tanto meglio, sono quelle sorprese che è sempre piacevole ricevere.
E così mi sono lanciato nell'esplorare questo titolo "Civilization like" con grande curiosità.
Il concetto di base è sempre il medesimo dei 4X che, declinato in italiano, si riassume in esplora, espandi, sfrutta ed elimina.
Va subito chiarito che in questo Ara, a differenza di molti altri titoli simili, il quarto elemento, strettamente connesso alla guerra, ha una importanza molto più ridotta (se lo vorremo).
Sembra infatti che la vittoria possa arrivare anche con una politica pacifica e collaborativa, specie con le civiltà portate a questo atteggiamento (e di civiltà tra le quali scegliere qui ce ne sono davvero tantissime).
E questo è senza ombra di dubbio un punto che ho molto apprezzato.
Purtroppo però ci sono anche molti elementi che non mi hanno proprio convinto: primo fra tutti il fatto che ad ogni passaggio di "epoca", le civiltà con meno prestigio vengano letteralmente cancellate dal gioco, lasciando dietro di sé solo rovine.
Non mi ha soddisfatto nemmeno la gestione delle battaglie, con scontri infiniti e poco appaganti (e tristemente "impreziositi" da una visuale 3D opzionale tanto confusa quanto inutile).
Piuttosto complessa invece la gestione delle produzioni, intrecciate in una serie di interdipendenze necessarie sia per creare unità e strutture più complesse, sia per essere utilizzate come bonus per aumentare la produttività delle strutture stesse e delle città.
Un sistema realistico ma molto complesso che è stato comunque reso più digeribile dalle ultime patch grazie a nuove opzioni e menù totalmente ripensati.
Ara: History Untold è un titolo che offre alcuni lati positivi, ma anche molte imperfezioni che ne minano pesantemente il potenziale. Un vero peccato. ■



CALL OF DUTY® BLACK OPS 6

Di Massimiliano Conte

Forte delle prime recensioni positive che parlavano di un'ottima campagna single player, mi sono approcciato a questo sesto episodio di Black Ops speranzoso di trovare quel divertimento che i primi capitoli di Call of Duty avevano saputo darmi (primo fra tutti COD 4: Modern Warefare, che di anni sulle spalle ne ha ben diciassette!!!).
Ammetto che l'inizio non mi aveva particolarmente colpito, con una missione di introduzione un po' troppo classica, tra sequenze tanto pirotecniche quanto scriptate e i soliti colpi di scena abbastanza prevedibili. Proseguendo però ho capito perché molte voci positive si erano levate in favore di questa ultima fatica di Activision: le missioni offrono infatti una serie di situazioni davvero varie e godibili che non richiedono solo di sparare.
Come nel ricevimento di un certo Bill Clinton, dove dovrete indagare e muovervi furtivamente o tutta la missione "Stagione di Caccia" che è una open map nel deserto iracheno con vari obbiettivi da compiere nell'ordine e nei modi che più aggradano il giocatore.
Degna di nota anche la sezione in un laboratorio di ricerca che mi ha ricordato i toni di "Control" e un vero colpo grosso da fare in un casinò, nel più classico stile degli "Heist Movie" alla Ocean's Eleven.
Tutto molto bello ma… ma superata la metà della campagna il Game Pass ha deciso di cancellare tutti i miei progressi!!!
Un problema segnalato da moltissimi utenti, senza una soluzione ufficiale e che non sono riuscito a sanare nemmeno con i molteplici troubleshooting "caserecci" presenti in rete.
Risultato: ore di gioco perdute e, dopo una seconda run iniziata e nuovamente cancellata, gioco abbandonato definitivamente.
Guardare il resto della campagna da un video su YouTube per vedere come "va a finire" per colpa di un bug del genere non credo sia accettabile per un titolo di questo livello. ■





A VOLTE RITORNANO
LE MINI RECENSIONI DI FABIO "FBS" SIMONETTI



ELDEN RING E SEKIRO... LEVATEVI!!!!

Pubblicata in data 18 settembre. Ultima modifica in data 23 settembre.



Nine Sols non si può giudicare a cuor leggero.

Tralasciando le discussioni riguardanti la trama del gioco (complessa e interessante quanto asiatica) e le meccaniche (che uniscono metodivania a un souls -anime perse alla morte e tutto il resto), l'unica domanda da farvi prima di comprare questo gioco è: "Mi piacciono le sfide impossibili, per le quali devo studiare un boss per 3-4 ore per batterlo?". Se la risposta è sì, allora questo è il metroid-soul per voi. Altrimenti guardate altrove o giocate in modalità storia (sì, c'è anche una modalità storia).





Personalmente ho "millato/platinato" centinaia di giochi e terminato molteplici volte tutti i Souls conosciuti dall'uomo, ma c'è una linea fine che separa il piacere dalla noia e sono dell'idea che Nine Souls l'abbia superata in almeno un paio di occasioni. Mi spiego. Il primo muro per me è stata Lady Ethereal, il quarto boss, ed è stato inaspettato. Non solo il gioco vi costringe alla NOIOSISSIMA pratica d'imparare a memoria decine di pattern da eseguire meccanicamente, ma ha poi il coraggio di sbattervi in faccia nemici che hanno TRE (!!!) stadi completamente diversi, lunghi e tediosi... Lì ho capito che non ne sarei uscito a meno di non mettermi a studiare seriamente, imparando a parare come nemmeno in Sekiro. In certi casi mi sembrava di stare in Dragon's Lair o, ancora peggio, nell'impossibile Brain Dead 13! Terminata la faticaccia, proseguo sereno e poi arriva Eigong, il nemico finale. T_T Scherziamo?
Un vero peccato, perché per il resto Nine Sols è una gemma. Con un pelo di fine tuning in più e dei Tell maggiormente pensati, l'esperienza sarebbe stata MOLTO migliore e non estremamente frustrante come in questo caso (probabilmente siamo ai livelli di "Shadow of the Erdtree").

Poi è ovvio che ci sarà SEMPRE chi ha la pazienza/voglia/necessità di mettere da

parte il divertimento, mettendosi lì come fosse un lavoro alle poste... Sono io il primo! Ma sono anche arrivato a un punto in cui mi chiedo se valga la pena prendere botte per 3 giorni di fila, vincendo poi per un colpo di c*lo.
Alla fine il concetto del "GIT GUT" da per scontato che i designer abbiano prodotto qualcosa di perfetto (cosa molto rara), ed è raramente un fatto di abilità ma più di tempo investito! Se voi nel frattempo preferite finirvi un paio di altri videogame più semplici, il godimento non sarà necessariamente minore... anzi!

TL;DR Gioco dalla trama interessante ma con un paio di boss dalla difficoltà improbabile. Decidete da che parte stare! ;-)

VOTO PER CHI NON HA SBATTA: 5/10
VOTO PER I PAZIENTI: 7,5/10

UN LOOP CHE NON GIRA BENE

Pubblicata in data 20 ottobre. Ultima modifica in data 25 ottobre.



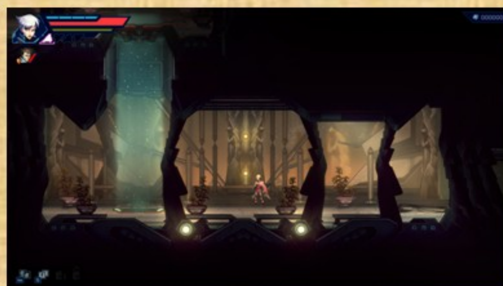
Avessi potuto avrei dato un voto MEDIO ad Anima Flux. Il gioco ha sicuramente un'estetica d'alto livello: grafica molto curata e fantastiche animazioni d'intermezzo che rievocano il cartoon Æon Flux (ricordate la serie di MTV del '91?). Però tutto il resto semplicemente non gli sta dietro, o per meglio dire: arriva TROPPO TARDI. E giusto per chiarire ai non anglofoni: ci sono una manciata di lingue ma non l'italiano.

LA TRAMA
Anima Flux inizia senza una minima spiegazione di quello che stiamo vedendo: non un testo che vola nello spazio, non una vocina di un narratore o quattro parole su sfondo nero. Ci troviamo tempo zero nei panni di due di cui non sappiano nulla né c'importa nulla, durante un'invasione mutante... Dove siamo? Chi siamo? Cosa trasportiamo? Sì, ma quanti siamo??? Un fiorino... E tutto questo mentre i suddetti protagonisti se la dialogano con saccenza "capendo ogni cosa". No, non è un espediente per costruire un futuro colpo di scena, non è meta-qualcosa, è semplicemente così! A quanto pare non ci deve interessare SAPERE, per ora, solo assorbire quello che abbiamo davanti.



Ad un certo punto, dopo non so quanti ascensori sparsi, stanze vuote, alcuni mostri, nonché qualche personaggio che sembra conoscerci (quello che viene spacciato per un "tutorial"), ci viene data una mini-mappa che però si dovrà potenziare per far sì che vengano visualizzate info importanti... Al che mi chiedo: maccheccavolo di ritmo è questo??? Non c'è costruzione di personaggi, un goccio di vaselina, del supporto informativo o collante... Questo è un metroidvania, non un arcade anni '80/90! SERVE UN CONTESTO PER APPASSIONARE! Ma non è finita qui... T_T

L'AZIONE



Peggio dell'ermetismo d'apertura. I due personaggi di cui sopra ammazzano mostri e potranno essere controllati da due giocatori in coop-locale (niente coop-online... tranne forse col Remote Play di Steam), oppure in single player con una (mediocre) IA di supporto. Lavorano uno corpo a corpo e l'altra a distanza, senza però avere inizialmente delle mosse decenti di allontanamento o difesa. La ragazza potrà solo mollare un'esca indietreggiando di un metro, mentre il ragazzo potrà stordire davanti a sé... ma si parla di mosse CON UN MINIMO RITARDO e forse un tasto di troppo (direzione+colpo)! Significa che può capitare di girarsi dalla parte sbagliata (avrei fatto solo una pressione prolungata) e che combattendo più di 3 bestie per volta il giocatore si vedrà dimezzata la vitalità a prescindere dalla bravura, dato che, a parte un salto striminzito, non ci sono subito disponibili mosse utili per contrastare/superare il nemico senza venir feriti.
Fortunatamente, proseguendo con la storia, verranno sbloccate capacità e potenziamenti che miglioreranno la situazione, ma come per la mappa e la trama, ARRIVANO TROPPO TARDI ALLA FESTA e ci si diverte meno del previsto.

IL FARMING

Gettiamo altra benzina sul fuoco. Per comprare poteri, caricare le mosse speciali, i medikit e persino ottenere oggetti chiave per proseguire, è necessario ammazzare mutanti: vuoi per i soldi che mollano, vuoi per l'energia di armi/scudi. Il gioco non regala NULLA. Persino dopo essere morti e risorti in un Medicenter non ci saranno ricariche gratis e medikit (si rimpiange Dark Souls)! Risultato? Anziché ributtarci subito nella mischia dopo un respawn (vuoi per un colpo di sfiga, vuoi per un boss tosto), ci dobbiamo sciroppare un odioso loop: 5 minuti extra per andare a cercare nemici merdolini per caricare tutta la supermossa e racimolare grana; perdita di vita immancabile; ritorno in infermeria e via da capo coi merdolini, finché non siamo carichi o non possiamo acquistare quello che serve.
Ok l'allungare il brodo, ma diverte? No, perché gli scontri sono grezzi e i nemici sparsi. Git Gud? A che scopo, mi paghi tu le 5 ore che sto perdendo? T_T

TL;DR: Sono dell'idea che un altro po' di brainstorming sarebbe servito ad Anima Flux. Nelle prime ore i personaggi sono pesantemente inefficaci e gli scontri noiosi, poi, tutto d'un tratto, si passa all'avere quasi troppo e si finisce per usare i superpoteri appena ottenuti solo contro il boss finale (terminato alla prima botta).
Di roba con una distribuzione di risorse ottimizzata e flow migliore di questo ce n'è a iosa: bastava copiare ogni altro metroidvania. Insomma, Anima Flux è deludente per la lenta combustione, ma se non altro è bello da vedere. Lo ricomprerei ora che so com'è? No. Longevità per i completionist: una quindicina di ore.

VOTO: 6,5/10

ANTACONTEST

OGNI EURO

DONATO ENTRO IL GIORNO 20 DEL MESE
(VIA PAYPAL O PATREON)
EQUIVALE AD UN TICKET CHE POTRETE USARE
PER PARTECIPARE ALL'ESTRAZIONE ,
DURANTE L'ULTIMA DIRETTA DEL MESE,
DI GIOCHI SELEZIONATI DA ANTAGAMERS!!!

POTRETE PUNTARE TUTTI I VOSTRI TICKET SU UN SOLO GIOCO
O DISTRUBUIRLI SU PIU' TITOLI A VOSTRA SCELTA!
PER FARLO BASTERA' RISPONDERE ALLA MAIL
CHE RICEVERETE NEL CORSO DEL MESE
E CHE VI RICORDERA' I GIOCHI IN PALIO E
IL NUMERO DI TICKET IN VOSTRO POSSESSO!



RICORDATEVI SOLO CHE I TICKET NON UTILIZZATI
SI AZZERANO CON IL NUOVO MESE
E NON POTRANNO ESSERE ACCUMULATI

NATALE 1984

Di Stefano Piccinni

Non era molto freddo quel Natale di quaranta anni fa. In questa remota provincia del Sud, “dove prospera la vite e l’inverno è alquanto mite” (cit.) nevica assai raramente e ciò forse riduce un po' il fascino della festività perennemente innevata, ma neanche tanto.

Questo perché, neve a parte, per un dodicenne com’era lo scrivente allora, Natale restava sempre una delle cose più fighe mai inventate dall’uomo: potremmo coglierne lo spirito nella famosa frase di Eric T. Cartman “È il giorno in cui ricevo regali”.
Nei cinema si proiettavano dei futuri cult come “Indiana Jones e il Tempio Maledetto” e “Non ci resta che piangere”, mentre nella hit parade spadroneggiavano Wild Boys dei Duran Duran e Careless Whispers di George Micheal. Allora non mi piacevano granché, visto come aizzavano gli ormoni delle mie compagne di scuola li consideravo giustamente roba da femmine, e ascoltavo felice le cassette maroccate degli Squallor. In un mondo separato in blocchi contrapposti e tenuto in tensione da una perenne condizione di guerra fredda l’edonismo reaganiano era il faro che illuminava l’intera scena occidentale. Ma il nostro dodicenne un po’ se ne sbatteva di tutto quello che accadeva attorno, e come tutti i suoi simili fetenti non aveva che una cosa in mente: no, non quello che pensate, in quei giorni era ancora troppo giovane e ingenuo per darsi da fare in quel senso. I videogiochi ormai da un po’ erano entrati a pieno titolo nella cultura popolare, erano colorati, rumorosi, divertenti e spesso i matusa li odiavano. Presto ogni bar avrebbe avuto uno o due cabinati, e le sale giochi si sarebbero moltiplicate come i funghi dopo la pioggia di ottobre. I tempi erano anche maturi per fare entrare definitivamente i videogiochi nelle case, nei salotti o nelle cameret-

Con schermate e musiche a tema natalizio il Christmas Demo del 1982 fu realizzato dalla Commodore con lo scopo di attirare l’attenzione dei clienti all’interno dei negozi, dimostrando le avanzate capacità in campo grafico e sonoro del suo nuovo computer. La combinazione di semplice ascii art con sprite multicolore e la polifonia offerta dai 4 canali audio del 64 creavano una suggestiva e insolita atmosfera festiva, capace di catturare perfino le mie vecchie zie.
Nel corso degli anni diede il via ad un vero e proprio filone sempre più raffinato, fatto di colorate schermate innevate e dolci melodie, un vero tripudio natalizio a 8 bit.

SEASONS GREETINGS



FROM COMMODORE

te; molti oramai alla noia della televisione preferivano l'interattività e il divertimento promesso dai videogiochi. Quell'anno come non mai i giovani volevano solo i videogiochi; noi piccoli drogati a 8 bit ci facevamo letteralmente di pixel, convinti che solo un bel videogioco potesse fare svoltare una giornata noiosa. Sapevamo tutto di caratteristiche e periferiche del relativamente scarso hardware disponibile; all'epoca diversi erano i concorrenti in competizione sul mercato, e in assenza di un vero e proprio standard ogni produttore costruiva il suo perseguendo la propria filosofia imprenditoriale. Alla Apple di Jobs e Wozniak si erano aggiunti la Sinclair di Sir Clive, la Atari di Bushnell, la Tandy Radio Shack, la Texas Instruments e ovviamente la Commodore di Jack Tramiel. L'oscuro oggetto del desiderio del nostro, in questo caso, era quel capolavoro di plastica e silicio, la meraviglia partorita dalle menti degli ingegneri MOS e Commodore guidati da Chuck Peddle



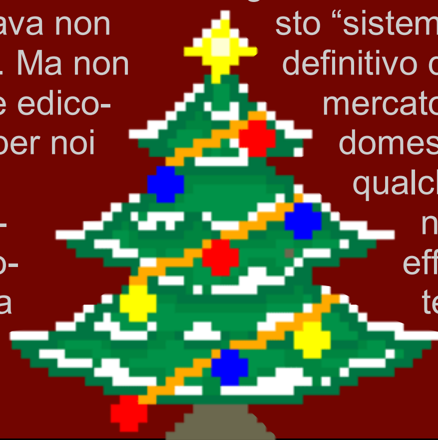


per fare felici tutti gli sbarbi del mondo: il favoloso Commodore 64, amorevolmente detto il biscottone per il suo colore e la sua forma.
L'anno precedente avevo ricevuto in regalo dai miei un Vic 20, il predecessore del 64, che era un giocattolino simpatico con il merito di introdurre ai principi di funzionamento dei computer domestici, ma che purtroppo molto presto rese evidenti tutti i suoi limiti ed iniziò ad andarmi "stretto". Il suo fratello maggiore 64 invece era qualcosa di incredibile; i giochi erano belli, coloratissimi, spesso con una grafica che per il periodo era mozzafiato, ce n'erano per tutti i gusti, azione, sportivi, arcade, simulatori, strategia e adventure, e ce n'erano tantissimi: per un ragazzino era proprio come avere un'intera sala giochi a portata di mano. Certo, non era tutto oro quello che luccicava; il mercato divenne così vasto che si iniziò a pubblicare qualunque schifezza nel tentativo di alzare qualche spiccio. Moltissimi prodotti di questo periodo sono tranquillamente dimenticabili, e dimenticati, spero. Ma ciascuno di noi ragazzi di allora ricorda con piacere quel o quei videogiochi che lo hanno fatto divertire così tanto in quei giorni lontani. Si può affermare senza timore di sbagliare che all'inizio della sua carriera il 64 non aveva delle vere e proprie killer application intese in senso moderno,



era esso stesso il killer di ogni altro concorrente grazie alla sua combinazione imbattibile di prezzo e prestazioni, ma certamente uno dei fattori determinanti che contribuirono al suo incredibile e longevo successo fu la massiccia disponibilità di software, mantenuta costante dal fenomeno della pirateria da edicola. Non si trattava più di singoli individui che copiavano il software per passarlo agli amici, ma il fenomeno assunse preoccupantemente una scala praticamente industriale. Parallelamente al successo di vendite dell'hardware aumentò il numero di pubblicazioni con allegata cassetta farcita di programmi piratati (a volte alcune pubblicazioni presentavano opere originali, ma spesso erano solo copie commercializzate in palese violazione del diritto d'autore).

Per difendere i loro prodotti i programmatori applicavano sempre tecniche nuove di protezione, ma i cracker implacabilmente le demolivano, in una rincorsa eterna che sembrava non avere mai fine. Ma non era tutto qui: le edicole rivestivano per noi giovani utenti un'ulteriore importante funzione: in un'epoca in cui internet per le masse non esisteva la carta stampata era l'unico modo per restare aggiornati sulle ultime uscite e sulle novità.



Sfruttare la capillare distribuzione delle edicole permise di svincolare la vendita del software dai soli negozi specializzati (che comunque fiorivano anche loro spesso con la vendita di copie pirata). Ovviamente anche scambiare i "programmi" (come li chiamavamo allora, non app!) con gli amici e i compagni di classe divenne prassi, una sorta di file-sharing fisico ante litteram. Uno degli effetti collaterali di questo "sistema" fu il crollo definitivo del già asfittico mercato delle console domestiche, che per qualche anno vennero a tutti gli effetti soppiantate dagli home computer

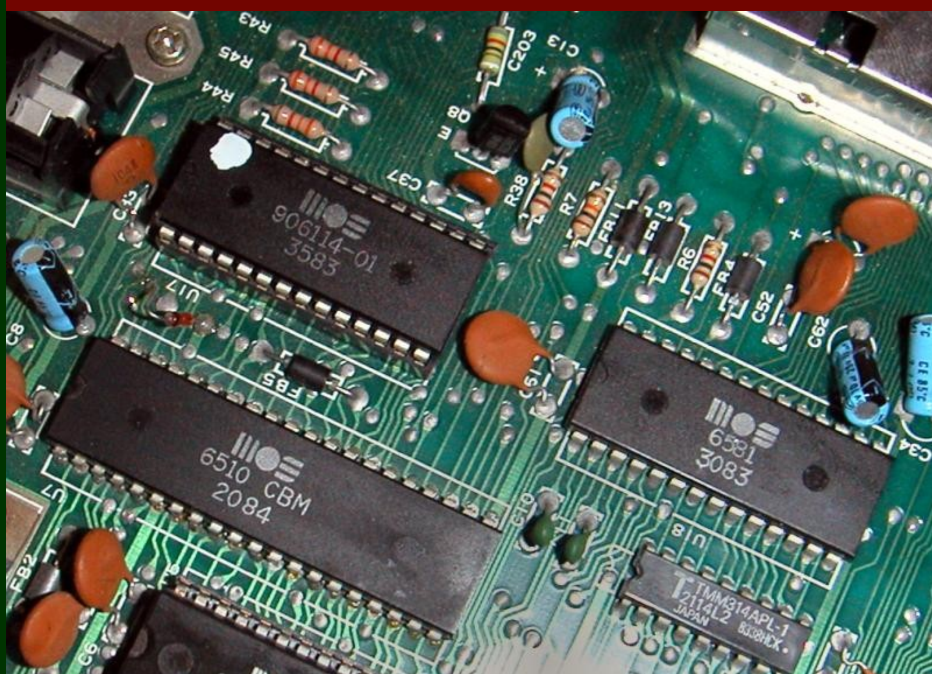


come sistemi per giocare, e magari fare anche qualcosa in più. Infatti col nostro 64 si poteva fare anche altro oltre ai videogames. Con i software allora noti come "utilities" era possibile digitare e archiviare testi, disegnare, stampare, suonare, perfino collegarsi ad una bbs (dal 1988 in poi), ma occorrevano periferiche costose e non sempre alla portata di tutte le tasche. Sono tutte cose abbastanza ovvie al giorno d'oggi, ma allora non erano così date per scontate, e non erano per niente economiche. E infine si poteva programmare: il nostro computer con il suo interprete BASIC, che la pubblicità spacciava come "il linguaggio del futuro", e noi piccoli scavezzacollo digitali ci sentivamo come dei veri "grandi" a immettere istruzioni nei nostri rudimentali programmi.



Il Floppy Disk Drive 1541 fu l'unità dischi prodotta da Commodore per il suo 64; evoluzione dell'unità 1540, il drive progettato per il Vic 20, era abbastanza costosa perché in pratica ospitava al suo interno un minicomputer basato sul microprocessore 6502 per gestire il DOS e i trasferimenti. Il file system poteva utilizzare 170K su floppy singola faccia da 5" ¼ alla velocità di 300 b/s ; divenne pratica comune praticare un piccolo cutout sulla busta esterna dei dischetti per utilizzarne anche la seconda faccia. Negli anni successivi comparvero sul mercato cartucce come la popolare Epyx Fast Loader e schede aggiuntive come lo SpeedDOS per rendere significativamente più veloce l'unità. Era possibile collegare due unità 1541 in serie assegnando un numero di periferica differente alla seconda, e ne furono prodotte diverse versioni (in foto la prima). Una piccola curiosità è data dal suo logo, quando nel secondo 1 di 1541 viene tolta la gambetta per motivi grafici, trasformandolo di fatto in una lettera I maiuscola; onestamente all'epoca non ci avevo mai fatto caso!

Chi era veramente bravo e talentuoso però usava l'Assembler, o come si chiamava allora, il famigerato Linguaggio Macchina, che era l'unico modo per sfruttare completamente e senza rallentamenti le capacità del microprocessore. Per quanto riguarda il



Il cuore del Commodore 64, il microprocessore MOS 6510 era una versione migliorata del 6502 prodotta per CBM (dalla quale MOS stessa divenne controllata). A destra nella foto il MOS 6581, noto come SID (Sound Interface Device), che si occupava della sintesi sonora. Con il chip VIC II (Video Interface Chip) che si occupava della gestione della grafica furono i responsabili dello straordinario successo commerciale riscosso dal 64. Curiosità: i 4 numeri serigrafati in basso sui chip si riferiscono al batch di produzione, nel formato WW/YY (week/year) - ad esempio 2084 significa settimana 20 del 1984.

NON SOLO GIOCHI

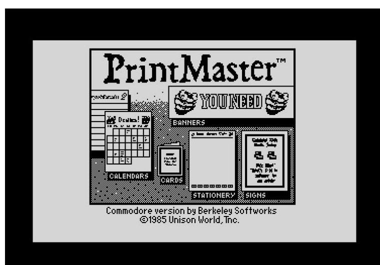
Oltre che servire a fracassare joystick con il decathlon il 64 poteva eseguire software dedicati alla produttività personale e alla creatività, facendoci intuire dove il futuro ci avrebbe portato nei decenni successivi.



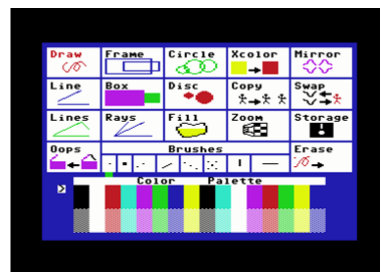
MAGIC DESK (TYPE AND FILE) presentava una interfaccia grafica punta e clicca, innovativa per l'epoca, e permetteva di scrivere, archiviare e stampare testi replicando il funzionamento di una tradizionale macchina da scrivere, senza prevedere gli strumenti di editing del testo propri dei word processor avanzati.



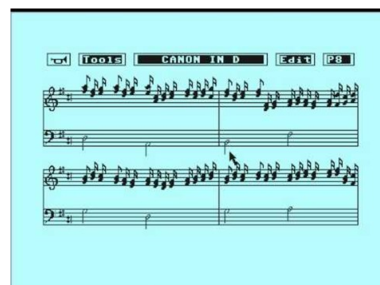
THE NEWSROOM fu probabilmente uno dei primi software dedicati al desktop publishing; metteva un'intera redazione giornalistica all'interno del vostro 64. Era possibile inserire brevi articoli, clip art o delle grafiche create dall'utente stesso, personalizzare la testata e l'impaginazione del vostro giornalino.



PRINT MASTER era perfetto per realizzare e stampare carta intestata, locandine, calendari, volantini e perfino striscioni. La tecnologia di stampa a matrice di punti era la più diffusa all'epoca e veniva sfruttata a fondo per andare oltre la realizzazione di un semplice testo scritto.



KOALA PAINTER Era un editor di immagini bitmap con alcuni semplici tool per facilitare l'attività di disegno. Era offerto in bundle alla tavoletta grafica Koala Pad, ma poteva funzionare anche con il classico joystick. Con un po' di pratica era possibile realizzare dei disegni a colori, che all'epoca era una cosa abbastanza originale e divertente: io ci facevo le caricature dei miei amici e compagni, nonché dei malefici profi nemici di ogni studente.



MUSIC SHOP permetteva di creare brani musicali inserendo le partiture nota per nota e scegliendo quali strumenti assegnare alle parti, uno degli antenati del tuttora utilizzato Finale

BASIC sappiamo come andarono a finire realmente le cose, però sicuramente fece da palestra per centinaia di migliaia di utenti, che iniziarono a costruire le proprie abilità in campo informatico.

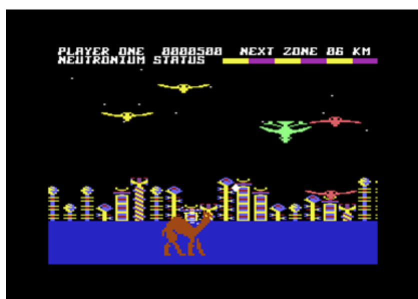
Il mio vecchio fu in gamba a tenermi perfettamente nascosto tutto; la sera della vigilia ancora non sapevo che l'indomani avrei scoperto che il mio desiderio sarebbe stato accontentato. La mattina del 25 sotto l'albero non solo trovai un 64, ma c'era anche un drive 1541! Padre aveva sentito i miei predicozzi sull'importanza del floppy disk per un sistema efficiente e mi aveva doppiamente accontentato. Non successe mai più dopo di allora, purtroppo direi.
Nei primi mesi utilizzai il mio nuovo e bellissimo computer con un vecchio tv in bianco e nero in disuso, che era di dimensioni esagerate ma decisamente non rendeva giustizia alle colorate schermate del biscottone. Poi per fortuna presto fu sostituito da un bellissimo monitor a colori Commodore 1702 e integrato successivamente con una buona stampante b/n a matrice di punti, la Commodore MPS 803.

Basandomi sulle mie os-

VIDEOGAMES DEL 1984

Contrariamente a quanto si potrebbe pensare, il 1984 fu un anno nel quale vennero pubblicati molti giochi per il C64, ancora oggi ricordati come dei veri capolavori
Ecco ne alcuni esempi:

Revenge of the Mutant Camels



Ghostbusters



Boulder Dash



Pitstop II





La pubblicità della linea Commodore 64 sulle riviste del settore per il Natale del 1984. Probabilmente con trentamila lire il mio falegname l'avrebbe fatta meglio, ma in questo caso come non mai era il prodotto a contare. Quanti sogni ad occhi aperti su questa immagine!

servazioni personali, in quegli anni ho conosciuto solo tre persone con lo Spectrum (che detta così sembra una brutta malattia) contro un numero imprecisabile di possessori di 64. A un certo punto lo avevano TUTTI, perfino il cane della vostra vicina. Mi ha accompagnato dalla fine della scuola media alla fine del liceo, per poi chiudere definitivamente una fase com'era giusto che fosse. Fu il più longevo e il più venduto computer nella storia dell'informatica, e chi ha avuto la fortuna di possederne uno in quell'epoca gloriosa sa bene che fu qualcosa di straordinario e unico, capace di cambiare letteralmente la vita di milioni di persone, giovani e meno giovani, in maniera permanente e definitiva.

Diventa per me necessità quindi ora più che mai, dato che purtroppo personalmente e privatamente non posso più farlo, ringraziare pubblicamente mio padre per avermi regalato molto di più di un semplice oggetto: il ricordo più bello della vita.

Grazie per essere arrivati fino a qui, un sincero augurio di buon Natale e buone feste a tutti gli amici Antagamers dal vostro Stefano. ■



NON SOLO RIVISTE DI VIDEOGIOCHI….

Chi ha detto che i nostri amici di retroedicola.com si dedicano solo alla scansione di riviste videoludiche?
Con mia somma gioia nei loro archivi sono presenti anche prodotti cartacei di altro genere come, ad esempio, questo catalogo natalizio della GIG datato 1986 e sul quale io all'epoca (da bravo bambino di 10 anni) ci sbavai sopra non poco.
Visto l'amarcord e la nostalgie prodotti dall'articolo precedente, ho pensato quindi di proporvi questo reperto storico di soli due anni più vecchio rispetto a quel 1984 evocato da Stefano e che contiene non pochi ricordi collegati a quel periodo della mia vita.
La prima parte, quella dedicata ai maschietti, è senza ombra di dubbio monopolizzata dai Transformers, vero pallino di molti bambini nella seconda metà degli anni ottanta.
Io stesso, non ricordo se per effetto di queste pagine o di scelte effettuate direttamente in negozio, possedevo Canguro, Mistero, Saetta, Sheriff e l'enorme PentaCar (arrivato proprio quel Natale al posto di Devastator, purtroppo terminato nel negozio di giocattoli nel quale andò mio padre).
Seguono una pagina di Playmobil a fare da spartiacque tra i due sessi e poi largo a tutta la seconda parte dedicata ad un pubblico femminile, con bambole e orsacchiotti, alcuni dei quali particolarmente inquietanti, almeno a mio modo di vedere.
Ultima nota per il concorso a pagina 2 che metteva in palio una Testarossa Junior Agostini, auto per bambini a benzina (!!!) che includeva uno stereo a cassette ed era capace di arrivare a 50 Km orari! Dubito si potesse guidare liberamente in strada, ma siccome io non lo sapevo, sognavo di vincerla e di utilizzarla per andare alla mia scuola elementare, generando l'invidia e ammirazione nei miei compagni di scuola… e ripensandoci oggi, non si trattava esattamente del sentimento più sano da generare in un bambino… ahimè.



Gig è Bel...

IL NATALE È UNA FAVOLA GIG



GRANDE CONCORSO





TRANSFORMERS

EUR TV

VINCI CON I TRANSFORMERS L'AUTO DEI TUOI SOGNI

LEADER



Aut. Min. Conc. N. 4/294960

TESTAROSSA junior

la bellissima auto sportiva, con motore vero a benzina, creata apposta per la guida dei bambini

ESTRATTO DEL REGOLAMENTO

Per partecipare colleziona i bollini delle nuove confezioni Transformers 1986 fino a totalizzare 10 punti, incollali su una cartolina postale con i tuoi dati e spedisci a Linea GIG Concorso Transformers - Casella Postale 3596 succ. 31 FI 50145. Fra tutte le cartoline pervenute entro il 10 febbraio 1987 verrà sorteggiata, entro il 28 febbraio, un'auto Testarossa Junior Agostini.

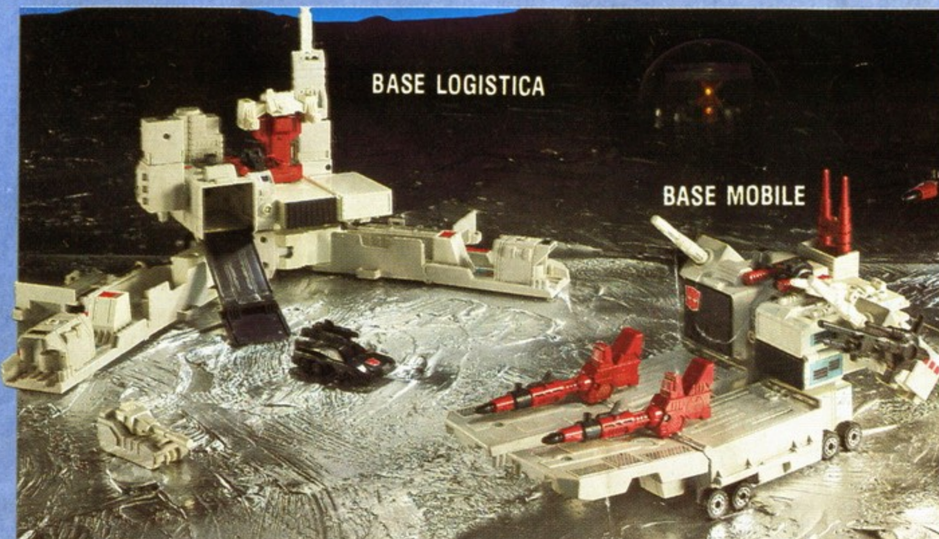
TRANSFORMERS

Due gigantesche trasformazioni: Guardian e Tripticon, le due basi rivali dei Transformers

Guardian - art. 5791
È l'estrema barriera difensiva degli Autorobot, sempre pronto ad entrare in azione. Si trasforma da base logistica in base mobile difensiva, e poi ancora in un colossale robot.

Prezzo indicativo al pubblico L. 72.500

Concorso Transformer **5 PUNTI**

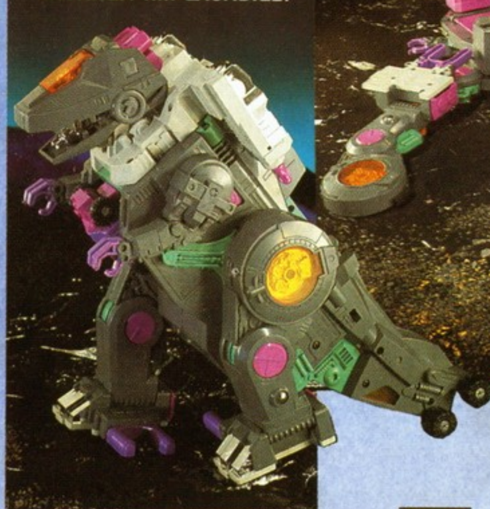


IL COLOSSALE ROBOT



Tripticon - art. 5803
Il feroce Tripticon si trasforma da base operativa dei Distructors in minacciosa fortezza da combattimento e poi ancora in un gigantesco dinosauro d'assalto (cm. 37), che avanza implacabile con la forza del suo motore alimentato da 2 pile tipo «mezza torcia» (pile non incluse).





Prezzo indicativo al pubblico L. 110.000

Concorso Transformer **7 PUNTI**

CANNONCINO LASER
(1 pila tipo «Stilo»)

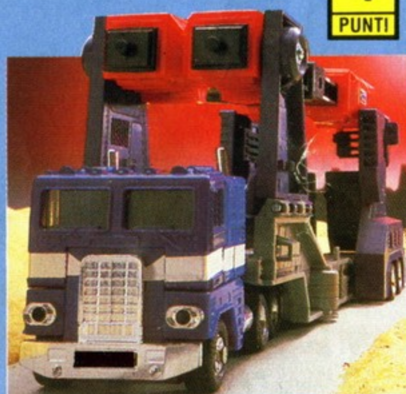


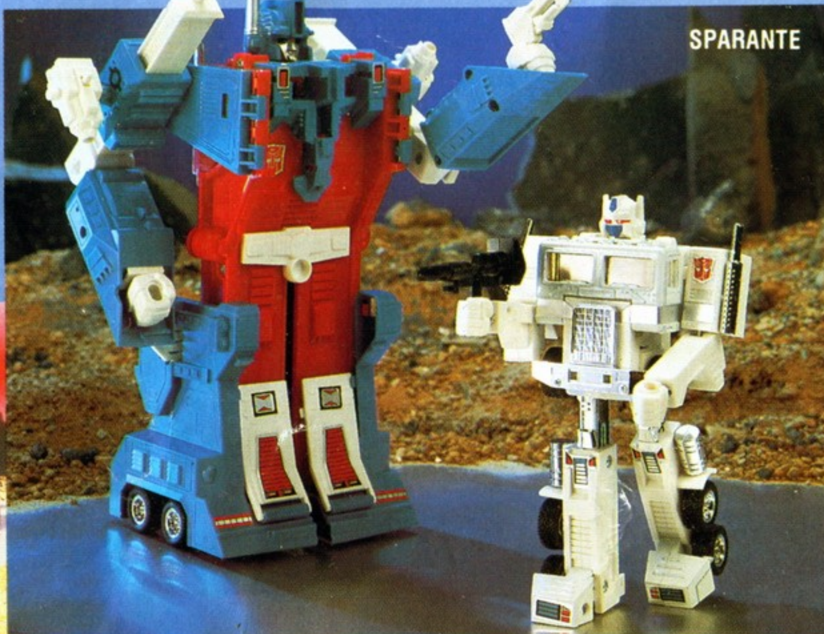
TRANSFORMERS

Incredibili trasformazioni:
Possenti camion,
velocissime auto, aerei imbattibili che si trasformano in straordinari robot!

Convoy Supercamion Robot - art. 5795
Il camion per portare le tue Autorobot: un vero bisonte della strada, che si trasforma in due giganteschi robot dotati di pugni mobili, fucili, portamissili e missili.
Prezzo indicativo al pubblico L. 65.000

Concorso Transformer **4 PUNTI**





SPARANTE



SPARANTE

Commander - art. 5796
Il capo supremo degli Autorobot è un camion articolato della lunghezza di cm. 30. La motrice si trasforma in robot, il rimorchio nasconde all'interno la dune buggy d'appoggio, e si può trasformare all'occorrenza in officina d'emergenza per le Autorobot.
Prezzo indicativo al pubblico L. 65.000

Concorso Transformer punti **4 PUNTI**





«Gancio» camion gru - art. 5952
Prezzo indicativo al pubblico L. 29.500

Concorso Transformer **2 PUNTI**

«Inferno» camion pompieri art. 5954
Prezzo indicativo al pubblico L. 29.500

Concorso Transformer **2 PUNTI**





«Canguro» fuoristrada J 59
art. 5753
Prezzo indicativo
al pubblico L. 25.000
Concorso Transformer 2 PUNTI



«Mistero» Ligier JS F1
art. 5754
Prezzo indicativo
al pubblico L. 25.000
Concorso Transformer 2 PUNTI



«Tigre» Porsche 935 turbo
art. 5757
Prezzo indicativo
al pubblico L. 25.000
Concorso Transformer 2 PUNTI





«Freccia» Countach LP 500 S
art. 5752
Prezzo indicativo
al pubblico L. 25.000
Concorso Transformer 2 PUNTI

«Saetta» Lancia Stratos turbo
art. 5760
Prezzo indicativo
al pubblico L. 25.000
Concorso Transformer 2 PUNTI

«Alert» Countach LP 500 S
antincendio - art. 5951
Prezzo indicativo
al pubblico L. 25.000
Concorso Transformer 2 PUNTI





«Sheriff» l'hovercraft interspaziale - art. 5987
«Ciclone» l'aereo interspaziale - art. 5988
Prezzo indicativo al pubblico ciascuno L. 29.500
Concorso Transformer ciascuno 2 PUNTI



TRANSFORMERS

Gli «assemblabili»:
i personaggi dei Transformers
che si trasformano in robot,
e poi si assemblano in altri
4 grandi e potenti robot.

Devastator - art. 5717
In un'unica confezione regalo ecco Devastator, il temibile robot che nasce dall'unione dei 6 Excavators (cm 31)
Prezzo indicativo al pubblico L. 72.500

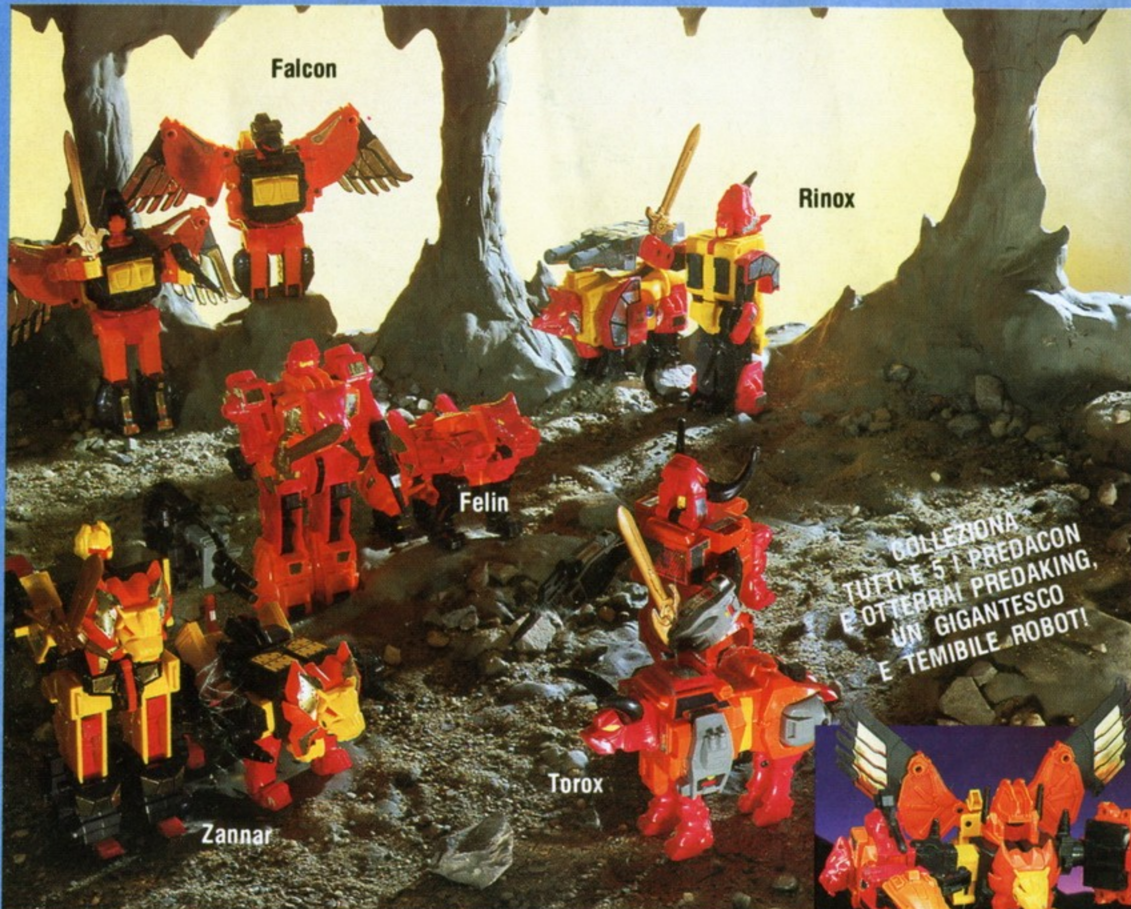
Concorso Transformer **6** PUNTI





Pentajet - art. 5815
Gli Aerialbot sono 5 aerei che si trasformano in altrettanti robot, ma quando il nemico si fa più minaccioso si uniscono per dare vita ad un nuovo, gigantesco e più potente robot: Pentajet, il fedele difensore degli Autorobot! (cm 29).
In una grande confezione regalo ecco Pentajet.
Prezzo indicativo al pubblico L. 72.500

Concorso Transformer **4** PUNTI





ecco i PREDACON

Dalle viscere della terra ecco i feroci Predacon, sembrano animali, ma all'occorrenza si trasformano in veloci e insidiosi robot.

Zannar - art. 5960
Felin - art. 5961
Falcon - art. 5962
Torox - art. 5963
Rinox - art. 5964

Prezzo indicativo al pubblico ciascuno L. 35.000

Concorso Transformer ciascuno **2 PUNTI**



Pentacar - art. 5816

Gli Stunticon sono una squadra di 4 auto sportive, e il loro comandante è un super camion. Tutti e 5 si trasformano in robot, e si possono unire per formare insieme un robot più grande e più spietato: Pentacar!

In un'unica confezione regalo ecco Pentacar!

Prezzo indicativo al pubblico L. 72.500

Concorso Transformer **4 PUNTI**



TRANSFORMERS

I Tripla Azione non finiscono mai di trasformarsi: ciascuno di loro è capace di 3 eccezionali trasformazioni

«Triplex Due» - art. 5936
Prezzo indicativo al pubblico L. 35.000

Concorso Transformer **2 PUNTI**



«Triplex Uno» - art. 5937
Prezzo indicativo al pubblico L. 35.000

Concorso Transformer **2 PUNTI**





«Bora» - art. 5938
Prezzo indicativo al pubblico L. 35.000

Concorso Transformer **2 PUNTI**



«Ghibli» - art. 5941
Prezzo indicativo al pubblico L. 35.000

Concorso Transformer **2 PUNTI**



Fortino del Wet - art. 3419
L'epopea del West rivive attraverso la tua fantasia le mille avventure della «nuova frontiera». Il Fortino Playmobil per giocare a «Cowboy e Indiani».
Prezzo indicativo al pubblico L. 98.000

Il fustino Playmobil - art. 3955
Nel cantiere i lavori procedono secondo i programmi; la squadra di soccorso è impegnata in un salvataggio; cowboys e indiani corrono nelle praterie del West mentre ai giardini bambini in bicicletta si incrociano con cavallerizzi...
Tanti giochi in un unico «fustino». Con Playmobil il gioco continua. Sempre.
Prezzo indicativo al pubblico L. 65.000





la Ballerina dei Sogni



La Ballerina dei Sogni - art. 83689
Una bambolina in tutù, un sogno di bambola nelle tue mani, ma se la fai salire sul palcoscenico il sogno diventa realtà, e si trasforma in una vera ballerina che esegue deliziosi passi di danza e leggiadre piroette.
Funziona con una pila tipo «torcia» (non compresa nella confezione).
Prezzo indicativo al pubblico L. 59.500

Sbrodolino



Sbrodolino - art. 806 GG
Ha solo 3 mesi e se gli dai il biberon, farà tante bollicine dalla bocca, appena gli premi il braccino: ha bisogno di tanta dolcezza perché sta mettendo i primi dentini!
Prezzo indicativo al pubblico L. 39.000









Bambola Spay - art. 88301
Sono diversa perché sono venuta sulla terra da un pianeta lontano per stare con te. Scopri come mi chiamo mettendo la mano sulla targhetta che ho applicata sul petto: in pochi secondi, col calore delle dita, potrai leggere il mio nome.
E se mi stringi il braccio sorriderò dolcemente per te.
Prezzo indicativo al pubblico L. 49.500







Il passeggino - art. 82081
Portami a spasso nel mio passeggino, mi piace stare all'aria aperta.
Prezzo indicativo al pubblico L. 49.500

La culla - art. 82082
Qui sulla terra mi trovo bene, ma se mi farai dormire nella mia culla sarò ancora più felice.
Prezzo indicativo al pubblico L. 49.500

Il seggiolone - art. 82080
Per stare a tavola e mangiare la pappa.
Prezzo indicativo al pubblico L. 25.000



Cuorecaldo 1 - art. SP18/06
È la più piccola delle Cuorecaldo, misura solo cm 20 ma con tutta la simpatia delle sorelle più grandi.
Prezzo indicativo al pubblico L. 13.500

Cuorecaldo 2 - art. SP30/60
Misura cm 35, è vivace e sbarazzina, tenera e simpatica, ti farà sempre tanta compagnia.
Prezzo indicativo al pubblico L. 25.000

Cuorecaldo 3 - art. MSP50/6
Parla e canta sei differenti canzoncine. Prendila! La terrai sempre con te. Misura cm. 35.
Prezzo indicativo al pubblico L. 49.500

Cuorecaldo 4 - art. MSP70/6
È la più grande delle bambole Cuorecaldo. Sa parlare e cantare sei bellissime canzoncine. È alta cm. 47
Prezzo indicativo al pubblico L. 59.500

Cosa aspetti Cocca mia Cuorecaldo porta via











La Fattoria - art. 2224
L'orto e gli animali della fattoria nel meraviglioso mondo verde dei bambini zuccherini.

Prezzo indicativo al pubblico L. 59.500

Il Giardino dell'Acqua art. 2214
Una cascata d'acqua fatta salire da un curioso «mulino» fa crescere meravigliosi fiori nel giardino dei bambini zuccherini

Prezzo indicativo al pubblico L. 59.500

La Casa Grande - art. 2215
La grande casa di campagna dei bambini zuccherini. C'è la cucina, il giardino e tutti gli accessori per offrire una comoda ospitalità.

Prezzo indicativo al pubblico L. 69.000



villa PimpiRosa

Villa Pimpirosa - art. 4760
Il meraviglioso scrigno per i tuoi giochi. Completamente arredato.

Prezzo indicativo al pubblico L. 35.000

Orsetti simpatici, chiacchieroni ed impertinenti, sempre allegri compagni pronti a rispondere alle tue domande o a raccontarti una storiellina.

Ridimmy®
l'orsetto ripetente



Ridimmy, l'Orsetto Ripetente - art. 8009 G
Un Orsetto adorabile ed impertinente che vuole sempre l'ultima parola! Scambia con lui dolci parole: se gli parli con dolcezza, ti risponderà con dolcezza, se gli parli con allegria, riderà con te. Ridimmy è il tuo vero amico.
Altezza cm. 35, funziona con una pila tipo «transistor» da 9 V (pila non compresa nella confezione).
Prezzo indicativo al pubblico L. 79.500

Baby Ridimmy®



Baby Ridimmy - Art. 8687
È il mio amico più simpatico perché sa ascoltare e sa ripetere.
Altezza cm. 27 funziona con una pila tipo «transistor» da 9 V.
(pila non compresa nella confezione).
Prezzo indicativo al pubblico L. 49.500



Ridimmy® Cantastorie

Ridimmy, l'Orsetto cantastorie - art. HS-703
È un orsetto che muore dalla voglia di raccontarti le sue storielle: tu le capirai bene perché muove orecchi, occhi e bocca come un orsetto vero. E se vuoi inventare tu una storia, raccontagliela, la imparerà subito e te la ripeterà ogni volta che vuoi.
Altezza com 35, funziona con 6 pile tipo «stilo» (pile non comprese nella confezione).
Prezzo indicativo al pubblico L. 95.000



TENERO PELUCHE

Il Peluche è tenero, dolce e ti fa tanta compagnia.

Orso Bianconatale - art. 2500
Dal polo nord un freddoloso orso bianco per portare allegria al tuo Natale.
Altezza cm. 30.
Prezzo indicativo al pubblico L. 54.000





Gig Boy - art. 521GD
Un orso grande, grande (72 cm), ma anche tanto tenero e affettuoso; l'allegro compagno di giochi di tanti bambini in Jeans.
Prezzo indicativo al pubblico L. 59.500

Fido Tenerone
Un cucciolone dolce e tenero che vuole farti tanta compagnia.
Fido Tenerone Maxi - art. 6303G · L. 72.500
Fido Tenerone Midi - art. 63020G · L. 39.000
Fido Tenerone - art. 514GD · L. 29.000





Ape Canterina - art. 8007G
Sono piccola ma vivace, e se mi passi la mano davanti agli occhi il mio naso si illumina e ti rispondo con un allegro suono.
Altezza cm. 25, funziona con una pila tipo «transistor» da 9V (pila non compresa nella confezione).
Prezzo indicativo al pubblico L. 35.000

Bebi Mia®

È NATA LA PRIMA BAMBOLA CHE SI COMPORTA COME UNA BAMBINA VERA



...quando le dai il biberon la sentirai esclamare: «Mmm, com'è buono!» e poi chiederti «Ancora» se avrà ancora fame.
Bebi Mia è la tua bambina perché ti parla... ti sorride... ti dice quando ha fame e...
...E la notte, come i bambini veri, non vorrà addormentarsi subito, ma poi ti dirà «Buonanotte» e dormirà tranquilla.
Bebi Mia muove gli occhi e la bocca, ha il visino morbido e le guance paffute.
È bellissima!

Bebi Mia - art. 4506

Prezzo indicativo al pubblico L. 149.000

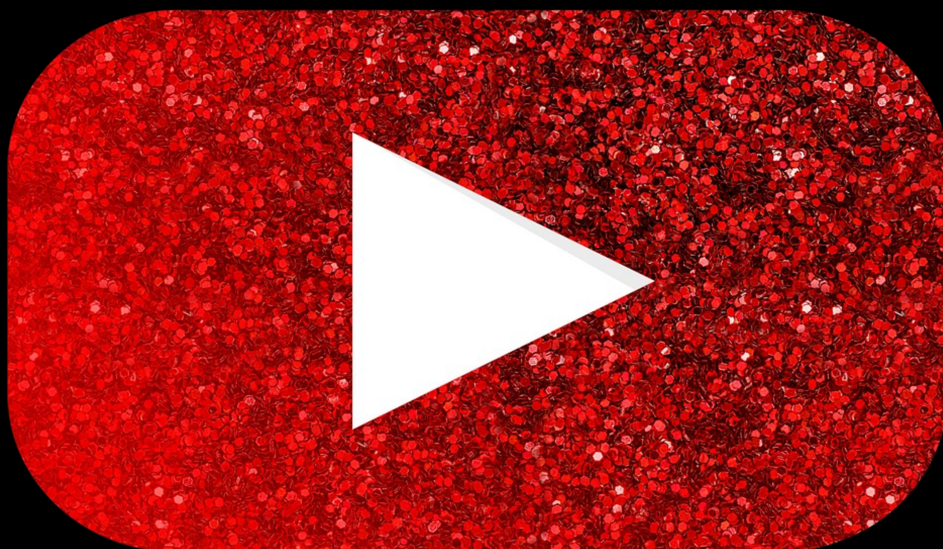
Bebi Mia: la bambola che ti fa sentire davvero mamma



ANTAGAMERS SU YOUTUBE

Vi basterà cliccare sul simbolo qui sotto per accedere al canale Youtube di AntaGamers, dove potrete trovare numerose rubriche a tema videogiochi.

Buona visione!



IL VIDEO DEL NUMERO

Questa volta vi propongo di recuperare una puntata di Edicolanta con ospite il bravissimo FBS: insieme commentiamo il numero 90 di TGM, uno dei mesi più ricchi di giochi della storia della rivista!

ANTAGAMERS

DOMENICA 13 OTTOBRE
ORE 21:00



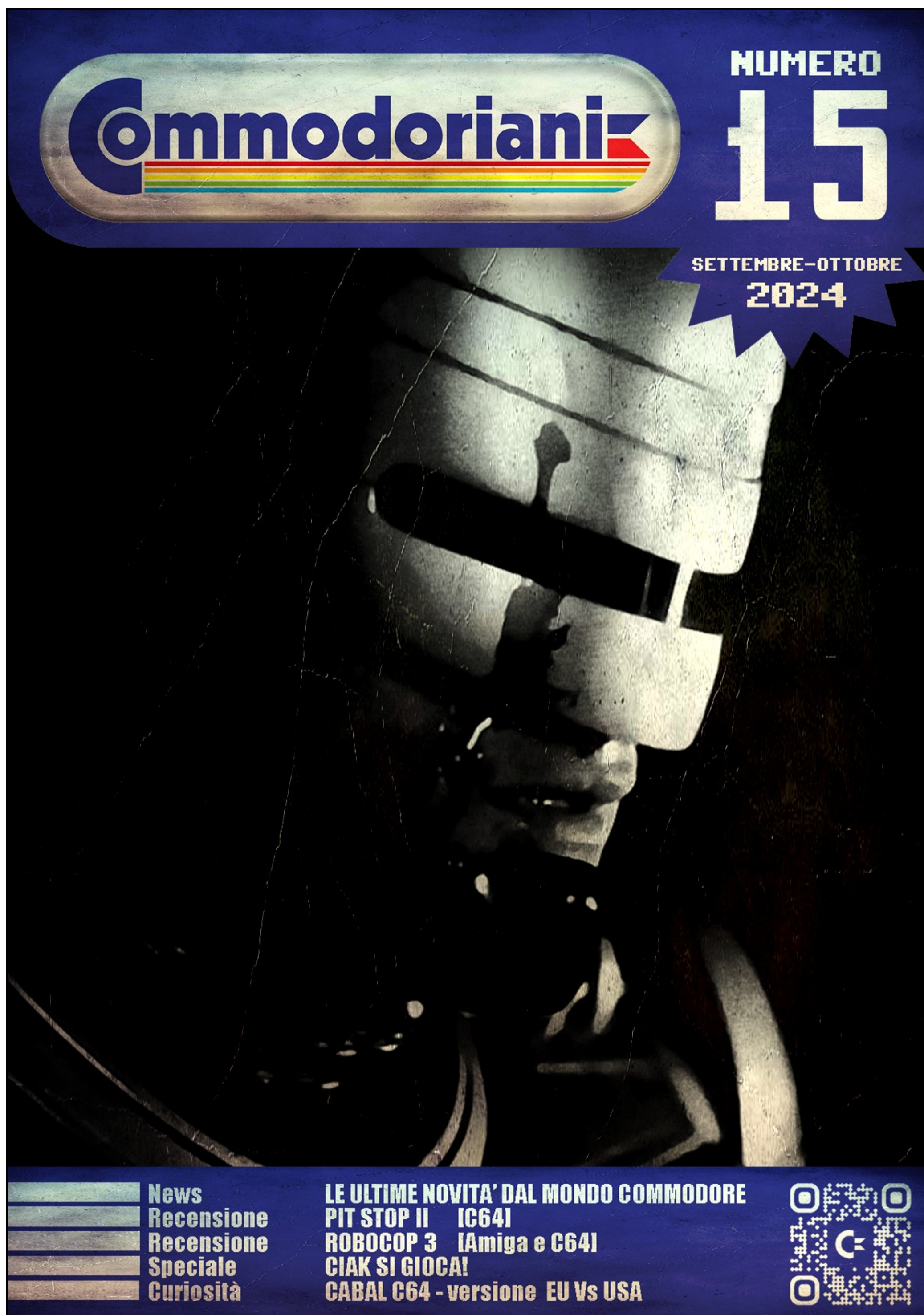
SFOGLIAMO E COMMENTIAMO ASSIEME

THE GAMES machine 90

OTTOBRE 1996

LA NUOVA RIVISTA DIGITALE GRATUITA!

clicca sulla copertina qui sotto per scaricare GRATUITAMENTE la rivista!



ARRETRATI 1-18

Vi ricordo che questi numeri **non sono** disponibili gratuitamente in quanto sono stati inviati solo agli abbonati paganti e, per correttezza nei loro confronti, vi verranno forniti solo a seguito di una piccola donazione, pari ad 1 Euro a numero.



Se siete interessati agli arretrati
(tutti o solo alcuni numeri)
potete scrivere a

antagamers99@gmail.com

ARRETRATI 19-48

SCARICALI GRATUITAMENTE CLICCANDO QUI SOTTO!!!



In questa pagina potete ammirare le confezioni di giochi per Atari 2600 identificate come "Cooper Black" dal sito atarimania.com. Dietro questo nome si cela una ditta di Taiwan che negli anni ottanta ha immesso sul mercato (non è chiaro con quanta legalità) cartucce per la gloriosa console Atari riciclando titoli già usciti, anche famosissimi, ma cambiandone spesso il nome e (questo è il punto che ci interessa) proponendoli con illustrazioni sulla scatola decisamente discutibili. Buona (si fa per dire) visione



MR. POSTMAN

FOR ATARI® VIDEO-COMPUTERSYSTEM 2600



Your mission is to protect the Mr. Postman sending a secret letter safely to Silent City. To press the button is to make Mr. Postman should keep away from hails and the eagle, or you press the button to shoot down them. Mr. Postman can not touch the wall as he is walking onthe street, otherwise all will be gone.

Scoring
Any lose and mistake: deduct 10 from the basic scores 2000.

One game, one player.





ATARI® AND VIDEO COMPUTER SYSTEM™ ARE TRADEMARKS OF ATARI INC.

Quale bambino vorrebbe interpretare un aquilotto postino che consegna lettere rosa? Ma soprattutto, che gioco sarebbe questo Mr. Postman?
La descrizione e l'immagine sul retro della scatola non ci aiutano a capire di che titolo si tratti, ma grazie ad atarimania.com sappiamo che il gioco è (rullo di tamburi)... MR. POSTMAN!!!
Stesso titolo, infatti, per questa sconosciuta cartuccia della Bit Corporatione che ha un invidiabile primato per questa rubrica: essere stato pubblicato nella sua versione originale con una cover molto più brutta di quella taiwanese pezzotta.

MR. POSTMAN™
VIDEO GAME CARTRIDGE



PG209



For use with ATARI® Video Computer System™ or Sears® Tele-Game™


ANTA
GAMERS
N.49 OTTOBRE-NOVEMBRE-DICEMBRE 2024
SPECIALE NATALE
I RICORDI DEL 1984
RETROEDICOLA
IL CATALOGO GIG DEL 1986
TODAY
ARA: HISTORY UNTOLD
CALL OF DUTY BLACK OPS 6
IN QUESTO NUMERO :
OUTLAW - COMBAT SCHOOL - GALAXY FORCE II
WOLFCHILD - RESIDENT EVIL 0

ANTA GAMERS



QUESTO NUMERO VALE UNO O DUE CAFFE'?

LE PAGINE CHE HAI APPENA LETTO RICHIEDONO MOLTE ORE DI LAVORO OGNI MESE.

SE TI HANNO INTRATTENUTO PIACEVOLMENTE CONSIDERA DI SUPPORTARE IL PROGETTO CON UNA DONAZIONE MENSILE REGISTRANDOTI SU:
WWW.PATREON.COM/ANTAGAMERS

se preferisci puoi fare una singola donazione utilizzando PayPal sul conto
antagamers99@gmail.com